

تطبيق تقنية الألعاب اللغوية فى ترقية مهارة الكلام لدى طلبة الصف الحادي عشر
بالمدرسة العالية مشارق الأنوار بندار لامبونج

رسالة علمية

مقدمة لإتمام الشروط للحصول على الدرجة الجامعية الأولى في تعليم اللغة العربية

إعداد : غامل قدري زانيل

رقم القيد : ١٤١١٠٢٠٠٨٩



جامعة رادين إيتان الإسلامية الحكومية لامبونج

كلية التربية و التعليم بقسم التعليم اللغة العربية

١٤٤٠ هـ / ٢٠١٨ م

ملخص

تطبيق تقنية الألعاب اللغوية في ترقية مهارة الكلام لدى طلبة الصف الحادي عشر بالمدرسة العالية مشارك الأنوار بندار لامبونج

غامل قدري زانيل

مهارة الكلام هي واحدة من المهارات التي لا بد أن يمتلكها الطلبة في تعليم اللغة العربية. استخدمت مدرسة اللغة العربية في الصف الحادي عشر بالمدرسة العالية مشارق الأنوار بندار لامبونج بتقنية المحادثة في عملية التعليمها، ولم تستخدم التقنية المتنوعة، مما يؤدي إلى انخفاض نتائج تعلم مهارة الكلام للطلبة. نظرا من نتائج تعلم مهارة الكلام، من عدد ١٧ طلبة الناجحون منهم ٤ طلبة (٢٣.٥٣٪) وغير الناجحين منهم ١٣ طلبة (٧٦.٤٧٪). فعليها تطبيق التقنية الملائمة في تعليم مهارة الكلام، وهي تقنية الألعاب اللغوية. كانت مشكلة البحث في هذا البحث هي "هل تقنية الألعاب اللغوية يمكن أن يرقّي مهارة الكلام لدى طلبة الصف الحادي عشر بالمدرسة العالية مشارق الأنوار بندار لامبونج؟"

نوع هذا البحث هو بحث إجرائي للصف الدراسي وفيه التعاون بين الباحث والمدرسة الحقيقية في تعليم اللغة العربية. مبحث هذا البحث هو طلبة الصف الحادي عشر بالمدرسة العالية مشارق الأنوار باندار لامبونج بعدد الطلبة ١٧. أجرى هذا البحث في دورتين وفي كل الدورة ثلاثة لقاءات، التي تتكون من ٤ مراحل في كل دورة، وهي التخطيط، التنفيذ، الملاحظة، والتفكير. الهدف من هذا البحث هو لمعرفة ترقية مهارة الكلام اللغة العربية بتطبيق تقنية ألعاب اللغوية في ترقية مهارة الكلام لدى طلبة الصف الحادي عشر بالمدرسة العالية مشارق الأنوار باندار لامبونج

استخدمت المدرسة تقنية المحادثة قبل تطبيق تقنية الألعاب اللغوية من عدد ١٧ طلبة، الناجحون منهم ٤ طلبة (٢٣.٥٣٪) وغير الناجحين منهم ١٣ طلبة (٧٦.٤٧٪). بعد تطبيق تقنية ألعاب اللغوية في الدورة الأولى، كانت الترقية هي من عدد الطلبة ١٧، الناجحون منهم ١١ طلبة (٦٤.٧٠٪)، وغير الناجحين منهم ٦ طلبة (٣٥.٣٠٪). ثم في الدور الثانية مع عدد ١٧ طلبة، الناجحون منهم ١٤ طلبة (٨٢.٣٥٪) وغير الناجحين منهم ٣ طلبة (١٨.٦٥٪). لذلك نفهم أنّ بعد تطبيق تقنية الألعاب اللغوية تترقي مهارة الكلام للطلبة بالنسبة المئوية (٥٨.٨٢٪).

نأخذ الاستنباط أن من خلال تطبيق تقنية الألعاب اللغوية يمكن أن يرقّي مهارة الكلام لدى طلبة الصف الحادي عشر بالمدرسة العالية مشارق الأنوار باندار لامبونج.

الكلمات المفتاح: تقنية الألعاب اللغوية، مهارة الكلام



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jalan Let.Kol.H. Endro Suratmin Sukarame I-Bandar Lampung Telp. (0721) 702360

مواظفة

موضوع البحث : تطبيق تقنية الألعاب اللغوية في ترقية مهارة الكلام لدى طلبة

الصف الحادي عشر بالمدرسة العالية مشارق الأنوار بندان

لامبونج

إسم الباحث : غامل قدري زانيل

رقم القيد : ١٤١١٠٢٠٠٨٩

القسم : قسم تعليم اللغة العربية

الكلية : كلية التربية والتعليم بجامعة رادين إنان الإسلامية الحكومية لانبونج

واقفته اللجنة الإشرافية

قد قام المشرف بالتغيرات حسب الضرورة وتصحيحه بحيث أنه مؤهلة للمناقشة في كلية

التربية والتعليم بجامعة رادين إنان الإسلامية الحكومية لانبونج

المشرفة الثانية

المشرف الأول

الدكتور سفيدي
المحاضرة أمي هجرية الماحستيرة

الدكتور جونتور جومهار كيسوما الماحستير

رقم التوظيف : ١٩٧٢٠٥١٥١٩٩٧٠٣٢٠٠

رقم التوظيف : ١٩٦٩١٠٣٠١٩٩٧٠٣٢٠٠

رئيس قسم تعليم اللغة العربية

الدكتور سفيدي داود الماحستير

رقم التوظيف : ١٩٧٥٠٨٠١٢٠٠٢١٢١٠٠٣



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jalan Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame I- Bandar Lampung Telp. (0721) 702360

تصديق

تمت الرسالة العلمية بالموضوع "تطبيق تقنية الألعاب اللغوية في ترقية مهارة الكلام لدى
طلبة الصف الحادي عشر بالمدرسة العالية مشارق الأنوار بشار لا مبونج الذي كنهه
الطالب: غامل قدري زانيل برقم القيد: ٢٠٠٨٩٠٢٠١١٠١٤١١ بقسم التعليم اللغة العربية قد
ناقشته لجنة المناقشة بكلية التربية والتعليم بجامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية لا مبونج
يوما الإثنين في التاريخ ٢٣ ديسمبر ٢٠١٨ م

لجنة المناقشة:

الرئيس: (.....)

١. الدكتور سفريداود، الماجستير

٢. السكرتير: (.....)

٢. رحمت ستريا دينتا، الماجستير

٣. المناقش الأول: (.....)

٣. محمد عفيف أمروالله، الماجستير

٤. المناقش الثاني: (.....)

٤. الدكتور جونتور جاهايا كيسوما، الماجستير

٥. المناقشة الثالثة: (.....)

٥. الدكتورة أمني هجرية، الماجستير



الدكتور الحاج خير

رقم التوظيف: ٢٠١٠٣١٠١٩٨٧٠٨١٠١٩٥٦

شعار

وَمِنْ آيَاتِهِ خَلْقُ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافُ أَلْسِنَتِكُمْ وَأَلْوَانِكُمْ ۚ إِنَّ فِي ذَلِكَ لَآيَاتٍ
لِّلْعَالَمِينَ ﴿الرُّومُ : ٢٢﴾^١



¹ (Al-Quran surat Ar-Rum Ayat:22)

إهداء

لله الحمد و الشكر يليق على جميع نعمه فأهديت هذه الرسالة العلمية إلى :

١.والدي المحبوبان أبي زينفن و أمي ليلاواتي أحبهما حبا جما الذان يدعوان و شجعاني لنجاحي حتى أتممت على كتابة هذه الرسالة العلمية. و لعل أن يرضا بخطواتي على هذا النجاح.

٢.الأستاذ الدكتور جونتور جاهايا كيسوما،الماجستير و الدكتوراندس أمي هجرية، الماجستير على الإشراف لإتمام هذه الواجبة الأخيرة.

٣.أختي صغيرتي المحبوبة غيتا سافيتري زانيل ، شكرا على دوافع الحماسة و الدعاء لأكون ممتازة.

٤.زملائي الاعزاء ايليس ديانا S.pd، احمد نازير S.pd،ريسكا ليستاري S.pd، تايوه ريسيتيا، يولياني، محمودين S.pd، ، أشكرهم على السرور و الفرح و الحزن قمنا جماعة أملنا لنا نكون من الناجحين.

٥.أصدقائي المعهد رينديك أبدالرحمان، ايزا دوي كوسوما، أكبر أردينية، ريندي هداية، تري أنديك ديا، أشكرهم على حماسكم، حافظكم، ودعاءكم.

٦.أصدقائي و زملائي من قسم تعليم اللغة لعربية لمرحلة ٢٠١٤

٧.جامعتي المحبوبة رادين إيتان لامبونج الإسلامية الحكومية.

ترجمة الباحث

غامل قدري زانيل ، ولد في بNDAR لامبونج في التاريخ ٩ من أبريل ١٩٩٥ م، الإبن الأول من اثنان إخوة و اسم أبي زينفن و أمي ليلواوي.

درس الباحث في المدرسة الابتدائية الحكومية ٢ راوا لاووت تلادن سنة ٢٠٠٧ ثم استمرالباحث الدراسة إلى معهد الدار السلام كونتور الحديثة سنة ٢٠١٣.

و بعد ذلك استمرّ الباحث دراسته في الجامعة رادين إنتان الإسلامية الحكومية لامبونج بدايةً سنة ٢٠١٤ م. و دخل الى كلية التربية والتعليم في قسم تعليم اللغة العربية. و قد اشترك الواجبة الجامعية (KKN) في قرية سدومكمور دائرة لامبونج الجنوب و عملية جامعية (PPL) في المدرسة العالية الحكومية ١٠ بNDAR لانبونج و قد كتب الباحث الرسالة العلمية بموضوع تطبيق تقنية الألعاب اللغوية في ترقية مهارة الكلام لدى طلبة الصف الحادي عشر بالمدرسة العالية مشارق الأنوار بNDAR لامبونج.

كلمة الشكر و التقدير

حمدا لله عز و جل على جميع النعم الكثيرة التي أعطاها للباحث حتى تقدر على كتابة هذه الرسالة العلمية، و استطاعت على الإتمام كما يرام. و الصلاة و السلام على النبي الشريف محمد صلى الله عليه و سلم، و أصحابه و آله و من تبعه بإحسان إلى يوم الدين.

هذه الرسالة العلمية لإتمام الشروط للحصول على الدرجة الجامعية الأولى و هي البكالورية من كلية التربية و التعليم جامعة رادين إينتانا لامبونج الإسلامية الحكومية.

فبهذه المناسبة تودّ أن تقدّم الباحث جزيل الشكر والتقدير إلى سادات الأفاضل:

١. الأستاذ الدكتور الحاج خير الأنوار، الماجستير كعميد كلية التربية و التعليم بجامعة رادين إينتانا الإسلامية الحكومية لامبونج.

٢. الدكتور سفري الماجستير، كرئيس قسم تعليم اللغة العربية بجامعة رادين إينتانا الإسلامية الحكومية لامبونج.

٣. الأستاذ الدكتور جونتور جاهايا كيسوما، الماجستير كالمشرف الأول و الدكتور أمي هجرية ، الماجستير كالمشرفة الثاني شكرا جزيلاً على جميع الإرشادات و التوجيهات لكتابة هذه الرسالة العلمية.

٤. هيئة المحاضرين و الأساتذة بجامعة رادين إينتانا الإسلامية الحكومية لامبونج.

٥. مدير المدرسة العالية مشارق الأنوار بNDAR لامبونج الذي يهيئ على المراجع العلمية لإتمام هذه الرسالة.

٦. جميع الناس الذين ساعدوا في إتمام هذه الرسالة العلمية أودهم شكرًا جزيلًا.
و بهذا وع الباحث أنّ هذا البحث لا يزال بعيد من الكمال و الصواب. فيرجى النقد و الاقتراحات للتشجيع و الإتمام بمجرد الرجاء أن ينتفع هذا البحث للقارئين.

بNDAR لامبونج، ديسمبر ٢٠١٨ م

الباحث

غامل قدري زانيل

١٤١١٠٢٠٠٨٩



فهرس

أ.....	صفحة الموضوع
ب.....	ملخص البحث
ج.....	الموافقة
د.....	تصديق
ه.....	شعار
و.....	إهداء
ز.....	ترجمة الباحث
ح.....	كلمة الشكر و التقدير
ط.....	فهرس
ك.....	قائمة الجداول
ل.....	قائمة الصور
م.....	قائمة الملحقات
الباب الأول : مقدمة	

أ.....	توضيح الموضوع
ب.....	أسباب اختيار الموضوع
ج.....	خلفية البحث
د.....	مشكلة البحث
ه.....	هدف البحث وفائدة البحث
ز.....	نتائج البحث ذات الصلة

الباب الثاني : الإطار النظري

أ. تقنية..... ١٧

١. مفهوم التقنية..... ١٧

٢. انواع التقنيات ١٨

ب.العاب اللغوية..... ١٩

١. تعريف العاب اللغوية..... ١٩

٢. هدف العاب اللغوية ٢٠

٣. مبادئ العاب اللغوية..... ٢٢

٤. منافع العاب اللغوية..... ٢٤

٥. المزايا والعيوب العاب اللغوية..... ٢٥

ج. العاب اللغوية لترقية مهارة الكلام..... ٢٦

١. بطاقة التكلم..... ٢٦

٢. الصور الملهمة..... ٢٨

٣. الكلام التلقائي..... ٢٩

د. مهارة الكلام..... ٣٠

١. مفهوم مهارة الكلام..... ٣٠

٢. أهداف مهارة الكل..... ٣١

٣. مؤشرات مهارة الكلام..... ٣٣

٤. انواع مهارة الكلام..... ٣٤

٥. مبادئ مهارة الكلام..... ٣٤

٦. خطوات تدريس مهارة الكلام ٣٥

الباب الثالث : طريقة البحث

- أ. نوع البحث..... ٣٧
- ب. خطوات البحث..... ٣٨
- ج. موضوع البحث و مبحثه..... ٤٣
- د. زمان و مكان البحث..... ٤٣
- هـ. محتويات البحث..... ٤٣
- و. طريقة جمع البيانات..... ٤٤
- ز. طريقة تحليل البيانات..... ٤٦
- ح. معايير نجاح مهارة الكلام..... ٤٩



الباب الرابع : تحليل المشكلة و البحث

- أ. صورة موضوع البحث..... ٥٠
- ب. الدورة الأولى..... ٥٨
- ج. الدورة الثانية..... ٧٦
- د. تحليل البيانات..... ٩٢

الباب الخامس : الاختتام

- أ. الاستنباط..... ٩٨
- ب. الاقتراحات..... ٩٩

مراجع البحث

الباب الأول

مقدمة

أ. توضيح الموضوع

لتجنب الأخطاء و الغلطات من هذه الرسالة العلمية, فأراد الباحث توضيح

الاصطلاحات في ذلك الموضوع فيمايلي :

١. التطبيق

التطبيق هو عملية ، طريقة ، إجراء لتنفيذ ، تثبيت ، استخدام ، وممارسة^١. وذكر الباحث بتلك الآراء أن التطبيق هو تنفيذ حقل لحذف محدد في تطبيق تقنية الألعاب اللغوية.

٢. التقنية

التقنية هي التخطيط والترتيب والخطوات والوسائل التي تعمل كمواضيع في الفصول

الدراسية وتستخدم لتحقيق أهداف عملية التعليم والتعلم في حالة التعلم نفسها.^٢

¹Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai pustaka, 2002), hlm. 1181

²Zulhanan. *Paradigma Baru Pembelajaran Bahasa Arab*, (Bandar Lampung: An-Nur Press, 2004), hlm. 12

٣. الألعاب اللغوية

الألعاب اللغوية او في الإنجليزية *language games* هي أنشطة تحتوي على النظام, الهدف وتحتوي على عناصر ترفية مفرحة.^٣ استخدم الباحث في هذا البحث ثلاث الألعاب اللغوية: بطاقة الكلام، الكلام التلقائي، والصور الملهمة.

٤. الترقية

الترقية هي رفع (درجة، مستوى، وما إلى ذلك)، زيادة . تكثيف (الإنتاج وما إلى ذلك) ذكر الباحث بتلك الآراء أن الترقية هي عملية أو إجراء لترقية شيء ما ، خاصة في مهارة الكلام.



٥. مهارة الكلام

مهارة الكلام هي أنشطة الثانية من اللغة التي تقوم بها البشر في الحياة اللغوية ، بعد أنشطة السماع. استناداً إلى الأصوات التي سمعها ، ثم يتعلم البشر لنطق وأخيراً ماهرين في التكلم. ومهارة الكلام هي القدرة على نطق الأصوات التعبير أو الكلمات للتعبير، التفصيح وتبلغ الأفكار والمشاعر والشعور.^٤

³Hasan Saefulah. *Al'ab Lughowiyah Teknik Pembelajaran Bahasa Arab yang Menyenangkan*. (Yogyakarta: baSan Publishing, 2010), hlm. 1

⁴Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai pustaka, 2002), hlm. 43

استنادا بالمصطلحات السابق, استنبط الباحث على ان المبحث في هذه الرسالة

العلمية هي تطبيق تقنية الألعاب اللغوية فى ترقية مهارة الكلام لدى طلبة الصف

الحادي عشر بالمدرسة العالية مشارق الأنوار باندار لامبونج.

ب. أسباب اختيار الموضوع

١. الألعاب اللغوية

الألعاب اللغوية هي العب بانتفاع الوسائل لتسهيل عملية التعليم وتعلم اللغوية,

سواء بأنشطة مفرحة و ترفيهية ، أو لأجل انتفاع الوسائل التعليمية فى الصف أواخر

الصف. لذلك اهتم الباحث لمعرفة عملية التعليم بتطبيق الألعاب اللغوية خاصة فى ترقية مهارة الكلام.

٢. مهارة الكلام

مهارة الكلام هيقدرة الشخص على النطق الأصوات أو كلمات فى استخدام قواعد

اللغة للتعبير عن الأفكار والشعور, وهناك أربعة العناصر لإستعاب مهارة الكلام ، وهي:

الأصوات, المفردات, الفصاحة العامة والسرعة. لذلك اراد الباحث معرفة الترقية مهارة

الكلام لدى طلبة الصف الحادي عشر بالمدرسة العالية مشارق الأنوار باندار لامبونج.

⁵Burhan Nurgiyantoro. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. (Yogyakarta: BPFE 1995), hlm. 276

ج. خلفية البحث

اللغة العربية هي واحدة من اللغة العالم. التي قد خضع التقدم بما يتماشى مع التقدم المجتمع والعلوم المعرفة. متى ظهرت اللغة العربية ووجدت في عالم المجتمع ؟ في هذا الحال، اللغويون العرب لهم رؤية مختلفة. بعض الرؤية أن اللغة العربية موجودة وتقدم كلغات أخرى و اللغة موجودة وتقدم من خلال الإشارات وتقليد الأصوات العالمية الطبيعية. و من رؤية الأخرى أن اللغة موجودة من إلهام الله سبحانه وتعالى. التي ولدت الشخصية جلبت لوازم اللغة.

كما قال الله تعالى في الصورة الروم : ٢٢ وهي :

وَمِنْ آيَاتِهِ خَلْقُ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافُ أَلْسِنَتِكُمْ وَأَلْوَانِكُمْ ۚ إِنَّ فِي ذَلِكَ لَآيَاتٍ لِّلْعَالَمِينَ (الروم : ٢٢)

في الآية هناك عبارة " وَاخْتِلَافُ أَلْسِنَتِكُمْ " المعنى منها هي باللغة العالم المتنوعة تميز على انها من عظمة الله تعالى , وهناك يشرح ذلك ان المعنى في الكلمة " أَلْسِنَتِكُمْ " هي خلق الله سبحانه وتعالى لسان للبشر كأداة من أدوات الكلام وينشأ ذلك بسبب البيئة التي

يعيش فيها الشخص.^٦ الهدف الرئيسي من تعلم اللغة الأجنبية هي تطوير قدرة الطلبة على استخدام تلك اللغة, إما من الشفوية أو الكتابية. القدرة على استخدام اللغة في تدريس العلم اللغة هي مهارة اللغة. هناك أربع مهارات لغوية , كما شرح Syaiful Mustofa أن مهارات اللغوية الموجودة هي :

١. مهارة الإستماع

٢. مهارة الكلام

٣. مهارة القراءة

٤. مهارة الكتابة^٧

استناداً بمهارات الأربعة السابقة من المفهوم أن القدرة على استخدام اللغة الأجنبية يجب أن تتم من خلال جميع المهارات اللغوية الأربعة هي مهارة الإستماع, مهارة الكلام, مهارة القراءة و مهارة الكتابة. لكن سيركز الباحث في هذا البحث بمهارة الكلام فحسب.

مهارة الكلام هي أنشطة الثانية من اللغة التي تقوم بها البشر في الحياة اللغوية , بعد أنشطة السماع, استناداً إلى الأصوات التي سماعها , ثم يتعلم البشر لنطق وأخيراً ماهرين في التكلم. ومهارة الكلام هي القدرة على نطق الأصوات التعبير أو الكلمات للتعبير, التفصيح

^٦Abd.Wahab Rosyidi, Mamlu' Ni'mah. *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*. (Malang: UIN Maliki Press, 2012), hlm 1-3.

^٧Syaiful Mustofa. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovativ*. (Malang: UIN Maliki Press, 2011), hlm. 18

وتبلغ الأفكار والمشاعر والشعور.^٨ مهارة الكلام على اسم آخر هو "التعبير" لكن بينهما فرق في التأكيد، مهارة الكلام تؤكد على قدرة اللسان وأما التعبير يؤكد على اللسان كذلك الكتابة.^٩

وفي إتقان مهارة الكلام، لابد على كل شخص ان يتقن بعناصر الأربعة، هي: الأصوات، المفردات، الفصاحة العامة والسرعة. كما رأى هنري كونتور تاريخاً HenryGunturTarigan لابد على كل شخص ان يتقن بعناصر الأربعة، هي: الأصوات، المفردات، الفصاحة العامة والسرعة.^{١٠} استناداً من الرأي السابق من المفهوم ان مهارة الكلام هي القدرة الشخص على نطق الأصوات التعبير أو الكلمات، في استخدام قواعد اللغة لتفصيح وتبلغ الأفكار والمشاعر والشعور، وهناك عناصر الأربعة لإتقان مهارة الكلام هي الأصوات، المفردات، الفصاحة العامة والسرعة.

لابد للمدرس في التعليم اللغة العربية ان يفهم بالمدخل، الطريقة، والتقنية. المدخل هو مجموعة من الافتراضات المتعلقة بطبيعة اللغة وطبيعة تدريس اللغة. والطريقة هي خطة شاملة تتعلق بعرض المواد اللغوية بشكل منتظم أو منتظم على أساس المنهج المحدد. التقنية

⁸Burhan Nurgiyantoro. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. (Yogyakarta: BPFE 1995), hlm. 276

⁹Syaiful Mustofa. *Op.Cit.*, hlm. 137

¹⁰Hendry Guntur Tarigan, *Bicara Sebagai Keterampilan Bahasa*, (Bandung: Angkasa, 1990), hlm. 3

هي أنشطة محددة تتم تنفيذها في الصف ، بما يتماشى مع المدخل والطريقة المختارة.¹¹ من التعريف مدخل, الطريقة, والتقنية السابقة سيركز الباحث عن التقنية فحسب. التقنية هي التخطيط والترتيب والخطوات والوسائل التي تعمل كمواضيع في الفصول الدراسية وتستخدم لتحقيق أهداف عملية التعليم والتعلم في حالة التعلم نفسها.¹² هناك بعض التقنية في التعليم اللغة العربية التي لا بد لمعرفتها المدرس, هي : المحادثة, المطالعة, الإملاء, الإنشاء, المحفوظات, القواعد, والبلاغة.¹³ من التقنيات السابعة المذكورة , هناك تقنية اخر هي الألعاب اللغوية كما شرح حسن سيف الله Hasan Saefuloh في كتابه " الألعاب اللغوية تقنية التعليم اللغة العربية المسروقة".¹⁴ اختار الباحث في هذا البحث تقنية الألعاب اللغوية كما شرح Hasan Sefuloh

الألعاب اللغوية او في الإنجليزية *language games* هي الأنشطة تحتوي على النظام, الهدف وتحتوي على عناصر ترفية مفرحة. حين رأى عبد العزيز بن ابراهيم العشيل Abd al'aziz bin ibrahim al'ashili في كتابه طريقة التدريس اللغة العربية لناطقين باللغات احرر,

¹¹ Abd. Wahab Rosyidi, Mamlu' Ni'mah, *Op.Cit.*, hlm. 33-34

¹² Zulhanan. *Paradigma Baru Pembelajaran Bahasa Arab*, (Bandar Lampung: An-Nur Press, 2004), hlm. 12

¹³ Ahmad Izzan. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. (Bandung: HUMANIORA, 2011), hlm. 115

¹⁴ Hasan Saefulah. *Al'ab Lughowiyah Teknik Pembelajaran Bahasa Arab yang Menyenangkan*. (Yagyakarta: baSan Publishing, 2010), hlm. 1

الألعاب اللغوية هي الألعاب بانتفاع الوسائل لتسهيل عملية تعليم اللغة ،إما في أنشطة مسرور ومسلية ، أو لأجل انتفاع وسائل التعليم التي يتم عقدها في الصف أو خارج الصف.^{١٥}

الألعاب اللغوية هي أنشطة مصممة في التعليم وتتعلق بالدرس المباشر أو غير مباشر. تهدف الألعاب اللغوية لحصول المسرور وتدريب المهارات اللغوية (الاستماع والكلام والقراءة والكتابة والأدب) ، بالإضافة إلى عناصر اللغة (المفردات والقواعد اللغوية). إذا كانت اللعبة تخلق السرورة ، ولكنها لا تحصل على مهارات لغوية أو عنصر معينة, فعليها لا تتضمن بالألعاب اللغوية. وعكسها, إذا كانت الأنشطة تهدف إلى تدريب المهارات اللغوية أو عناصر معينة, لكن لا توجد من عنصر السرورة, فعليها لا تتضمن بالألعاب اللغوية.^{١٦}

الألعاب اللغوية لها المزايا والعيوب في تنفيذها, هي:

أ. مزايا الألعاب اللغوية

١. يمكن أن تقلل من الطلبة الملل في عملية التعليم في الصف.
٢. بالمسابقة بين الطلبة تشتد حماسة هم أكثر تقدما.

¹⁵Hasan Saefulah. *Op.cit.*, hlm. 15-16

¹⁶Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati. *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab Jilid 1*. (Yogyakarta: Diva Press, 2011), hlm. 32

٣. الألعاب اللغوية تمكنها أن تعزز العلاقات وتطوير مجموعات الكفاءة الإجتماعية لدى الطلبة.

٤. تتم توصيل هذه المواد تمكن ان تترك انتباعا على قلوب الطلبة حتي لن تنسي على الخبرة المهارة.

٥. الألعاب اللغوية هي وحدة من وسائل التعليم التي لها من ذات العائد المرافق.

ب. عيوب الألعاب اللغوية

١. عدد الطلبة كثير جدا حتى تسبب على صعوبات في اشراك جميع الطلبة.

٢. وأعقب تنفيذ الألعاب اللغوية ضحكوه تافات الطلبة حتي تمكنوا من التدخل في الصف الأخرى.

٣. لايمكن توصيل جميع المواضيع من خلال الألعاب اللغوية.

٤. الألعاب اللغوية عموما لايعتبر برنامج تعلم اللغة , ولكن باعتباره فحسب.^{١٧}

استنادا من النتائج الملاحظة الباحث الى المدرسة الصف الحادى عشر بالمدرسة

العالية مشارق الأنوار بन्दار لامبونج, ان استخدمت المدرسة تقنية المحادثة فحسب للتعليم

المهارة الكلام, حيث المدرسة فى عملية التعليمها تحدد المواد و تندربها. ثم تأخذ الطلبة المزيد

من العملية عندما تتم عملية التعليم. ووقت تعليم المدرسة العربية مرة واحدة فى الأسبوع.^{١٨}

¹⁷Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati. *Ibid.*, hlm. 38-39

¹⁸Hasil Observasi tentang Pembelajaran Bahasa Araboleh peserta didik kelas XI MA Masyariqul Anwar Bandar Lampung, tanggal 27 Maret 2018

استنادا من النتائج الملاحظة السابقة أدى الباحث المقابلة بأمرى بابى

Babay كالمدرسة اللغة العربية فى المدرسة العالية مشارق الأنوار باندار لامبونج.

"فى التعليم اللغة العربية خاصة فى المهارة الكلام, استخدم بالتقنية المحادثة كعادة المدرس اللغة العربية, حيث المدرسة فى عملية التعليمها تحدد المواد و تتدرجها. ثم تأخذ الطلبة المزيد من العملية عندما تتم ملية التعليم. ووقت تعليم المدرسة العربية مرة واحدة فى الأسبوع" ١٩

استنادا من التقنية التطبيقية المدرسة اللغة العربية لدى طلبة الصف الحادى عشر

مشارق الأنوار باندار لامبونج, أدى الباحث الاختبار مما تؤثر الطلبة علمهاة الكلام العربية

كما فى الجدول التالى:

جدول ١

بيانات مهارة الكلام لدى طلبة الصف الحادى عشر بمدرسة العالية مشارق

الأنوار باندار لامبونج

الرقم	اسم الطلبة	مؤشرات النتائج			KKM	النتيجة	البيان
		الأصوات	المفردات	الفصاحة العامة والسرعة			
١	Lusi Nurahma K	٥٠	٤٠	٤٠	٧٠	٤٣	غير الناجح
٢	Wahyu Arif .H	٤٠	٤٠	٥٠	٧٠	٤٣	غير الناجح
٣	Robiah	٥٠	٤٠	٦٠	٧٠	٥٠	غير الناجح
٤	Tiara Suryani	٥٠	٥٠	٥٠	٧٠	٥٠	غير الناجح

¹⁹Hasil Wawancara tentang Pembelajaran Bahasa Arab oleh Guru Bahasa Arab kelas XI MA Masyariqul Anwar Bandar Lampung, tanggal Maret 2018

٥	Rahmatullah	٧٠	٧٠	٧٠	٧٠	٧٠	ناجح
٦	Brian May	٧٠	٧٠	٧٥	٧٠	٧٢	ناجح
٧	Nur Khofifah	٤٠	٥٠	٥٠	٧٠	٤٧	غير الناجح
٨	Ibnu Ahmad	٤٠	٥٠	٥٠	٧٠	٤٧	غير الناجح
٩	Laili Wasiul. R	٧٥	٧٠	٧٥	٧٠	٧٣	ناجح
١٠	Anisa Septiana	٥٠	٦٠	٥٠	٧٠	٥٣	غير الناجح
١١	Regan Fikri	٤٠	٤٠	٥٠	٧٠	٤٣	غير الناجح
١٢	Misra	٥٠	٥٠	٥٠	٧٠	٥٠	غير الناجح
١٣	Monika Anjani	٧٥	٧٠	٧٥	٧٠	٧٣	ناجح
١٤	Ahmad Maulana	٥٠	٤٠	٤٠	٧٠	٤٣	غير الناجح
١٥	Maulidina	٥٠	٤٠	٦٠	٧٠	٥٠	غير الناجح
١٦	Katon Bagus Kara	٥٠	٤٠	٤٠	٧٠	٤٧	غير الناجح
١٧	M Fatah Rizki	٤٠	٥٠	٥٠	٧٠	٤٧	غير الناجح
عدد الناجح		الطالبة ٤				٢٣,٥٣%	
عدد غير الناجح		الطالبة ١٣				٧٦,٤٧%	

مصادر البيانات: نتيجة الملاحظة عند تطبيق تقنية الألعاب اللغوية في ترقية مهارة الكلام لدى طلبة الصف الحادي عشر بالمدرسة العالية مشارق الأنوار ببندار لامبونج.

استنادا من البيانات السابقة ان مهارة الكلام العربية لدى طلبة الصف الحادي عشر

بالمدرسة العالية مشارق الأنوار ببندار لامبونج, من ١٧ الطلبة الناجحون منهم ٤ الطلبة

بالمؤوية (٢٣,٥٣%) و غير الناجحين منهم ١٣ الطلبة بالمؤوية (٧٦,٤٧%) استنبط

الباحث ان عدد الناجحون منهم ٤ الطلبة بالمؤوية $(٢٣,٥٣ = ١٠٠ \times ١٧ / ٤)$

من البيانات السابقة نفهم ان تطبيق تقنية المحادثة لم تكن كافية لترقية مهارة الكلام العربية لدى الطلبة الصف الحادي عشر بالمدرسة العالية مشارق الأنوار بندار. لذلك اراد الباحث تطبيق التقنية الملائمة في ترقية مهارة الكلام العربية. استنادا من المشكلة السابقة اراد الباحث تطبيق تقنية الألعاب اللغوية في ترقية مهارة الكلام لدى طلبة الصف الحادي عشر بالمدرسة العالية مشارق الأنوار بندار لامبونج.

د. مشكلة البحث

مشكلة البحث التي يجب بحثها هي الخطوة الأولى التي يجب على الباحث القيا مبها، لأنه بدون وضوح مشكلة البحث، ستفقد البحث معناه وأسسها الوجودية كإطار دراسي يتم تنفيذها.²⁰ استنادا من المشكلة الموجودة في خلفية البحث، فالمشكلة في هذا البحث هي : "هل تقنية الألعاب اللغوية يمكن أن يرقّي مهارة الكلام لدى طلبة الصف الحادي عشر بالمدرسة العالية مشارق الأنوار باندان لامبونج؟"

²⁰Moh. Ainin. *Metodologi Penelitian Bahasa Arab*. (Surabaya: Hilal Pustaka, 2010), hlm. 29

هـ. هدف وفائدة البحث

هدف هذا البحث هو:

لمعرفة ترقية مهارة الكلام اللغة العربية بتطبيق تقنية الألعاب اللغوية في ترقية مهارة

الكلام لدى طلبة الصف الحادي عشر بالمدرسة العالية مشارق الأنوار بانداز لامبونج

و. فائدة البحث

١ - النظرية

يمكن البحث على تقديم المداخل في إنماء المعلومات و يساعد التعليم لدرس اللغة

العربية خاصة مادة مهارة الكلام, و لزيادة المعلومات للقراء.

٢ - الممارسة

أ. للمدرس

أصبح البحث خبرة للمدرس ليكون أعلم و أشد فاهما بتقنية الألعاب اللغوية

مناسبا بالنظم المقررة حتى وصل التعليم بالمهارة الكلام إلى الغاية المقصودة.

ب. للطلبة

لابد للطلبة أن يكونوا متحمسين في التعلم بتقنية الألعاب اللغوية حتى سهل تفهيم

المهارة الكلام بها.

ج. للباحث

ينتفع البحث للباحث خاصة لتطبيق تقنية الألعاب اللغوية لمهارة الكلام. و ترجو

الباحث على أن يكون البحث مجذبا للباحث بعدها و نافعا.

ز. نتائج البحث ذات الصلة

بحث الألعاب اللغوية كثير استخدامها بالبحوث الآخين, الأول, رسالة العلمية

واضعها مدياني بموضوع "تطبيق الألعاب اللغوية في ترقية مهارة الكلام العربية لدى طلبة

الصف الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية نھضة العلماء نيغارا باتين كوتا اغونج الغربية".

هذه الرسالة العلمية هي البحث الإجرائي للصف بتطبيق الألعاب اللغوية في تعليم مهارة

الكلام العربية. استنباط من هذا البحث هو ان التعليم اللغة العربية خاصة مهارة الكلام

بتطبيق الألعاب اللغوية فعالة جدا في ترقية مهارة الكلام العربية. الثاني, رسالة العلمية واضعه

سونرتو بالموضوع " تطبيق تقنية لعب الأدوار لترقية مهارة الكلام لدى طلبة الصف ٧

بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية فداس ٢ تانون سيراغن". تركز هذه الرسالة العلمية هي ترقية مهارة الكلام. استنباط من هذا البحث هو تطبيق تقنية لعب الأدوار لترقية مهارة الكلام لدى طلبة الصف ٧ بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية فداس ٢ تانون سيراغن, ترقية . من النتائج البحث الأولية ٤٠٪, الدور الأول ترقية بالمؤوية ٧٥٪ والدور الثاني ترقية حتى ٩٠٪.

الثالث , رسالة العلمية واضعها مونيكابوني انيزار بالموضوع "استخدام تقنية الألعاب احزرالكلمة لترقية مهارة اللغة العربية لدى طلبة الصف ١٠ بالمدرسة العالية الحكومية ٧ فوروارجو". استنبطت هذه الرسالة العلمية, ان استخدام تقنية الألعاب احزرالكلمة لترقية مهارة اللغة العربية لدى طلبة الصف ١٠ بالمدرسة العالية الحكومية ٧ فوروارجو, ترقية. من النتائج البحث الأولية, 62,9%, الدور الأول ترقية بالمؤوية ٧٨,٩٪, والدور الثاني ترقية حتى ٨٩,٩٪.

من الرسائل العلمية الثلاثة السابقة هناك أوجه تشابه مع الرسالة العلمية التي يقوم بها الباحث وهي تطبيق تقنية الألعاب اللغوية في ترقية مهارة الكلام. ولاكن اختلفت هذه رسالة العلمية بالرسالات الثلاثة السابقة. في هذه الرسالة العلمية, ركز الباحث في ترقية

مهارة الكلام الطلبة بمادة امل المراقبين, وبتطبيق ثلاثة الألعاب اللغوية هي : بطاقة الكلام،

الكلام التلقائي، والصور الملهمة.



الباب الثاني

الإطار النظري

أ. تقنية

١. مفهوم التقنية

التقنية هي التخطيط والترتيب والخطوات والوسائل التي تعمل كمواضيع في الصف وتستخدم لتحقيق أهداف عملية التعليم والتعلم في حالة التعلم نفسها.^١ التقنية في التعليم هي الطرق والأدوات المستخدمة للمدرس من أجل تحقيق الهدف. رأى استاذ ذوالحنان Zulhannan ان التقنية هي التنفيذ التشغيلي لطريقة في عملية التعليم والتعلم، والتقنية على الصفا التطبيقية، بمعنى انما حدث بالفعل في الصف أو الاستراتيجية كلها لتحقيق الهدف.^٢ ورأى Pringgawidagda التقنية هي طريقة التطبيق في أنشطة التعليم والتعلم. تشير التقنية إلى الطريقة التي ينفذ بها المدرس عملية التعليم والتعلم. حقيقة التقنية هي أدوات تتم الحصول عليها واستخدامها من المدرس لتوجيه الطلبة في تحقيق الأهداف التعليم التي يتعين

^١Zulhannan. *Paradigma Baru Pembelajaran Bahasa Arab*, (Bandar Lampung: An-Nur Press, 2004), hlm. 12

^٢Zulhannan. *Teknik Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif*. (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2014), hlm. 188

تحقيقها. يجب أن تكون التقنية المستخدمة قادرة على تحفيز مواقف التعلم، وزيادة الدافعة

للتعلم، وتطوير القوة النشطة والإبداعية والإنتاجية.^٣

من عدة الآراء السابقة يمكن الاستنباط ان التقنية هي طريقة منهجية تتم تطبيقها

مباشرة في أنشطة التعلم في الصف. استخدمت هذه التقنية من المدرس لتوجيه الطلبة في

أنشطة التعليم والتعلم لتحقيق أهداف التعلم التي يتعين تحقيقها.

٢. انواع التقنيات

هناك بعض الأنواع التقنيات في التعليم اللغة العربية التي لا بد معرفتها المدرس، هي :



³ Pringgawidagda Suwarna. *Strategi Penguasaan Bahasa*. (yogyakarta: Adicita, 2002), hlm.

من التقنيات السابعة المذكورة ، هناك تقنية اخر هي الألعاب اللغوية كما شرح

حسن سيف الله Hasan Saefuloh في كتابه "الألعاب اللغوية تقنية التعليم اللغة العربية

المسروعة".^٤ اختار الباحث تقنية "الألعاب اللغوية" كما شرح Hasan Sefuloh.

ب. الألعاب اللغوية

١. تعريف الألعاب اللغوية

اللعبة من كلمة "لعب" بمعنى العمل لإرضاء (يتم ذلك باستخدام أدوات ممتعة أو بدون وسائل). رأى G. Gibbs في نصيف مسطفي ان الألعاب اللغوية هي بعض الأنشطة التي فيها تساعد بعضهم البعض أو يتنافس مع بعضهم البعض بين المتعلمين لتحقيق الأهداف التي تم تحديدها بالنظام معينة.^٥ الألعاب اللغوية او في الإنجليزية language games هي الأنشطة تحتوي على النظام، المهدف وتحتوي على عناصر ترفية مفرحة. ورأى Dworetzky، يمكن لكل لعبة اللغة التي نفذت في أنشطة التعليم دعم مباشر لتحقيق التعلم.^٦ حين رأى عبد العزيز بن ابراهيم العشيل Abd al'aziz bin ibrahim al'ashili في

⁴Hasan Saefulah. *Al'ab Lughowiyah Teknik Pembelajaran Bahasa Arab yang Menyenangkan*. (Yogyakarta: baSan Publishing, 2010), hlm. 1

⁵Abdul Wahab Rosyidi. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. (Malang: UIN Malang Press. 2009), hlm. 82

⁶Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati. *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab Jilid 1*. (Yogyakarta: Diva Press, 2011), hlm. 33

كتابه طريقة التدريس اللغة العربية لناطقين باللغات احر، الألعاب اللغوية هي الألعاب بانتفاع الوسائل لتسهيل عملية تعليم اللغة، إما في أنشطة مسرور ومسلية، أو لأجل انتفاع وسائل التعليم التي يتم عقدها في الصف أو خارج الصف.^٧

استنادا من البيان السابق نفهم ان الألعاب اللغوية هي الأنشطة تحتوي على النظام، الهدف وتحتوي على عناصر ترفية مفرحة. اللعبة بلاستفادة وسائل الإعلام لتسهيل عملية تعليم اللغة، إما في شكل أنشطة فرحية، أو مجرد استخدام وسائل التعلم التي يتم عقدها في الصف أو خارج الصف



٢. هدف الألعاب اللغوية
في عملية التعليم، غالباً ما تواجه العقبات داخلية وخارجية. يمكن أن تكون العوامل الخارجية نقصاً في وسائل التعليمية المستخدمة من المدرس. تهدف هذه التقنية حتى يتمكن الطلبة فهم اللغة العربية وتعلمها بسهولة وبشكل مثالي دون أن يضطروا إلى تعلمها. ولكن اللعبة ليست الهدف، بل وسيلة لتحقيق لهدف، وهي ترقية التعليم. تهدف الألعاب اللغوية

⁷Hasan Saefuloh. *Al'ab Lughowiyah Teknik Pembelajaran Bahasa Arab yang Menyenangkan* (Yogyakarta: baSan Publishing, 2010), hlm. 15-16

لحصول المسرور وتدريب المهارات اللغوية (الاستماع والكلام والقراءة والكتابة والأدب)، بالإضافة إلى عناصر اللغة (المفردات والقواعد اللغوية).

إذا كانت اللعبة تخلق السرورة، ولكنها لا تحصل على مهارات لغوية أو عنصر معينة، فعليها لا تتضمن بالألعاب اللغوية. وعكسها، إذا كانت الأنشطة تهدف إلى تدريب المهارات اللغوية أو عناصر معينة، لكن لا توجد من عنصر السرورة، فعليها لا تتضمن بالألعاب اللغوية. رأى عبد الوهاب الراشد Abdul Wahab Rosyidi ان الألعاب اللغوية لها هدفان هما للحصول على الإثارة ولتدريب بعض المهارات اللغوية. ويجب تذكيرك بأن الألعاب اللغوية لا تهدف إلى قياس أو تقييم نتائج التعلم، ولكن يتم استخدامها كنهج خطوة المدخل في التعليمها.⁸

وقال ميك سوغينتو Sugianto Mayk ان الأرقام كالفلاتو Plato ، اريستتيليس Aristoteles، وفروبل Frobe يهتمون اللعبة كنشاط لها قيمة عملية ، مما يعني أنها تستخدم كوسيلة لترقية بعض المهارات والقدرات للطلبة. استنادًا إلى أحدث الأبحاث حول الدماغ البشري، تظهر نتائج غير عادية متعلقة بالتعلم والدماغ، وقال فيتر كلين Peter Kline فى كتابه *The Everiday Genius*، فى عملية التعلم سوف فعالة جدا إذا كان شخص ما فى حالة

⁸ Abdul Wahab Rosyidi. *Op.Cit.* ، hlm. 82

ممتعة (fun). وقال الف Accelerated learning من بلغاريا، Georafı Lazanov، استنباط هذا

الرأي من حيث "بناء اقتراحات إيجابية" يمكن تحقيق عملية تسريع التعلم إذا كانت الظروف

الطبقية ممتعة. طريقة واحدة لبناء حال الصف ممتعة باقتراحه Lazanov من خلال اللعبة.⁹

استنادا من البيان عن الهدف الألعاب اللغوية اسابقة نفهم ان التقنية الألعاب

اللغوية تهدف كي تتمكن الطلبة فهم اللغة العربية وتعلمها بسهولة وبشكل مثالي دون أن

يضطروا أو يجبروا على تعلمها و تهدف كذلك لحصول المسرور وتدريب المهارات اللغوية

(الاستماع والكلام والقراءة والكتابة والأدب)، بالإضافة إلى عناصر اللغة (المفردات والقواعد

اللغوية).



٣. مبادئ الألعاب اللغوية

رأى عبد الوهاب الراشد Abdul Wahab Rosyidi في الاستفادة الألعاب اللغوية،

لا بد أن نتذكر بهذه المبادئ العامة، هي :

أ. الألعاب اللغوية هي أنشطة التي فيها التعاون

ب. تهدف الألعاب اللغة إلى تحفيز الطلبة في استخدام اللغة كوسيلة للتواصل.

⁹ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati. *Op.Cit.*، hlm. 34-38.

ج. تجعل الألعاب اللغوية زيادة المعرفة وأفكار أكثر وضوحًا بين اللاعبين.^{١٠}

وقال فتول مجيب و نيل الحموة Fatul Mujib dan Nailur Rahmawati ان هناك

بعض المبادئ الألعاب اللغوية لابد بالإهتمام، هي :

أ. تفاعل

اللعبة لابد بالتفاعل والمشاركة من الطلبة للتعلم. حيث يمكن للعبة تقديم ملاحظات مباشرة.

ب. مسابقة

الألعاب اللغوية لها سمة المنافسة، يمكن أن تنطبق المنافسة بين الزملاء المشاركين، والفترات المحدودة، وتحقيق أفضل أداء أو تحقيق أهداف معينة.

ج. تعاون

التعاون هو أحد من العناصر الرئيسية في الألعاب اللغوية.

د. نظام اللعبة

الألعاب اللغوية لها بعض النظام الخاص التي تم تعريفها بوضوح.

هـ. نهاية أو حدود اللعبة

الألعاب اللغوية لها حد النهاية والنتيجة. هناك العديد من تحديدات بداية

النقطة الأخيرة أو نتيجة اللعبة.^{١١}

¹⁰ Abdul Wahab Rosyidi. *Ibid.* ، hlm. 84

¹¹ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati. *Op.Cit.* ، hlm. 49-51

٤. منافع الألعاب اللغوية

التعليم لا يحتاج دائما الى اللعبة، واللعبة نفسها ليست دائما في تسريع عملية التعليم. ولكن اللعبة تنتفع بحكمة يمكن أن تضيف التنوع والحماسة والاهتمام ببعض البرامج التعليمية. الألعاب اللغوية في تعليمها، إذا تمت انتفاعها بحكمة، فإنها ستنتج الأشياء التالية :



رأى امام أسرار Imam Asrori هناك بعض الأفكار التي تكون فوائد اللعبة في

عملية التعليم على النحو التالي :

أ. قدرة اللعبة على تجنب الملل.

ب. توفر اللعبة تحديا لحل المشاكل في جو سعيد

¹²Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati. *Ibid.*، hlm. 34

ج. تثير العبة الحماسة ، كذلك عن المنافسة الصحية.

د. اللعبة تساعد الطلبة الذين هم بطيئة في التعلم.

هـ. تشجع اللعبة المدرس والطلبة على أن يكونوا نشطين.^{١٣}

في بيان السابق عن منافع الألعاب اللغوية في التعليم اللغة العربية نفهم أن اللعبة

تتفجع بحكمة يمكن أن تضيف التنوع والحماسة والاهتمام ببعض البرامج التعليمية.

٥. المزايا والعيوب الألعاب اللغوية

الألعاب اللغوية لها المزايا والعيوب في تنفيذها، هي:

أ. مزايا الألعاب اللغوية

١. يمكن أن تقلل من الطلبة الملل في عملية التعليم في الصف.

٢. بالمسابقة بين الطلبة تشتد حماسة هم أكثر تقدما.

٣. الألعاب اللغوية تمكنها أن تعزز العلاقات وتطوير مجموعات الكفاءة الاجتماعية لدى الطلبة.

٤. تتم توصيل هذه المواد تمكن ان تترك انتباعا على قلوب الطلبة حتي لن تنسي على الخبرة المهارة.

٥. الألعاب اللغوية هي وحدة من وسائل التعليم التي لها من ذات العائد المرافق.

¹³ Imam Asrori. *Aneka Permainan Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab* (Surabaya: Hilal Pustaka 2009)• hlm. 3

ب. عيوب الألعاب اللغوية

١. عدد الطلبة كثير جدا حتى تسبب على صعوبات في اشراك جميع الطلبة.
٢. وأعقب تنفيذ الألعاب اللغوية ضحك وهتافات الطلبة حتى يتمكنوا من التدخل في الصف الأخرى.
٣. لا يمكن توصيل جميع المواضيع من خلال الألعاب اللغوية.
٤. الألعاب اللغوية عموما لايعتبر برنامج تعلم اللغة، ولكن باعتباره فحسب.^{١٤}

ج. الألعاب اللغوية لترقية مهارة الكلام

لابد للباحث اعداد واختار الألعاب اللغوية الملائمة خاصة في مهارة الكلام. هناك ثلاثة الألعاب التي اختاره الباحث في مهارة الكلام العربية، هي بطاقة الكلام، الكلام التلقائي، والصور الملهمة.

أ. بطاقة الكلام

١.الهدف

تدرج الطلبة لصناع ولترتيب الجملة لفظية بالكلمات المفتاحية.

٢.الخطوات

- أ) يقوم المدرس بإعداد بعض البطاقات (كلما أمكن وفقاً لعدد الطلبة). كل فرقة تتكون من ٣ بطاقات. البطاقة الأولى تقرأ أسماء المهن مثل: (فلاح، مدرس، طبيب، تاجر، ممرض،...إلخ)

¹⁴ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati. *Op.Cit.*، hlm. 38-39

بطاقة ثانية تكتب مكان العمل، مثل :

(مزرعة، مدرسة، مستشفى، سوق...إلخ)

والبطاقة الثالثة تكتب العمل / الفعل، مثل :

(يزرع، يعلم، يعالج، يبيع، يساعد...إلخ)

ب) قسم لالطلبة الى ٣ فراق مع نفس العدد.

ج) يقوم المدرس بتعديل النوع الأول من البطاقات بالتساوي ، ثم يقوم بتوزيعها

على فرقة الأولى. وبالمثل ، يتم توزيع نوع البطاقة الثاني على فرقة الثانية ،

البطاقة الثالثة إلى فرقة الثالثة.

د) يطلب المدرس من الطلبة من كل فرقة قراءة الكتابة على كل بطاقة

بالتناوب مع الفرقة ١، ثم أول شخص في الفرقة ٢، والشخص الأول في

الفرقة ٣، وما إلى ذلك، حتى يقرأ جميع الطلبة البطاقة ويستمع إليها جميع

المشاركين. الطلبة الآخرين.

هـ) يطلب المدرس من الطلبة من كل فرقة العثور على الشريك المناسب من

الفرقة الأخرى. الطلبة الذين تمكنوا من العثور على شركائهم يقفون في

الصف مع ٣ أشخاص. أثناء عرض البطاقة أمام كل صدر في تسلسل

يصف مادة الجملة المثالية.

و) أن كل فرقة تتكون من ٣ أشخاص، وأزواج الكلمات منطقية وليست

مشوشة، مثل:

(فلاح - يزرع - مزرعة)

ز) يطلب المدرس من كل فرقة تكوين جملة والقول بها بالكلمات الثلاث، على سبيل المثال:

"الفلاح يزرع الرز في المزرع"

"يزرع الفلاح رزا في المزرعة"

ح) ينتهي المدرس من اللعبة بالتعليقات والتقييمات، ويقدم مكافآت للطلبة الذين يربحون اللعبة.

ب. الصور الملهمة

١. الهدف

تطوير المهارة الحوار باللغة العربية

٢. الإعداد

حل المدرس أي صورة مقطوعة من مجلة أو مادة أخرى بقص جيد.

٣. الخطوات

أ) أعطي المدرس مثلاً في استخدام الصور ذات الصلة كوسيلة لإخبار الصورة باستخدام اللغة العربية الصحيحة.

ب) قسم المدرس الصور الى الطلبة بالزوجيا.

ج) دعى المدرس كل الطلبة لمحاولة إجراء حوار العربية مع الصور التي تمت قسمها المدرس.

د) بعد الشعور ممارسة الكافية، يشير المدرس بشكل عشوائي إلى زوج من الطلبة لإجراء حوار مع الصور باستخدام لغة عربية جيدة وصحيحة.

هـ) اختتم المدرس اللعبة بالتعليقات والتقييمات، ويقدم مكافآت للطلبة الذين يرحون اللعبة.^{١٥}

ج. الكلام التلقائي

١. الهدف

تدريب الطلبة على الكلام التلقائي في اللغة الهدف.

٢. الإعداد

إعداد المدرس بطاقة صغيرة. في كل بطاقة، يتم كتابة موضوع معينة وفقاً لقدرة الطلبة.

٣. الخطوات

أ. يأخذ الطلبة بشكل عشوائي بطاقة واحدة ويقرأ الموضوع المكتوب على طي البطاقة.

ب. تطلب من الطلبة البدء في الكلام عن الموضوع على الفور (لا تعطى الفرصة للتحضير للمناقشة).

ج. من أجل زيادة تحفيز الطلبة، يمكن تسجيل محادثتهم. وتتمثل الميزة في أن يتمكن الطلبة من اللعب وملاحظة المناقشة، سواء بشكل جماعي أو فردي. وهكذا، يمكن للطلاب ممارسة الاعتراف القدرات أو تصحيح المحادثة.^{١٦}

¹⁵Imam Asrosi. 1000 Permainan Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab. (Malang: CV.Bintang Sejahtera, 2013), hlm. 43-44

¹⁶Imam Asrosi. Op.Cit., hlm. 31-32

د. مهارة الكلام

١. مفهوم مهارة الكلام

كما شرح ذوالحنان Zulhannan أن مهارة الكلام في اللغوية هي الكلمات والمحادثات والمحادثات. أما القواعدي اللغة العربية ، الكلام هو النطق الترتيب ويقدم الفوائد التي تتم عمدا. والمفهوم الكلام في الإصطلاح هو نطق الأصوات اللغة العربية بشكل صحيح ودقيق، وخرج تلك الأصوات من مخاج الحروف التي أصبحت إجماع اللغويين.^{١٧} و رأى عبد الوهاب الراشد وممثلة النعمة Abdul wahab Rosyidi dan Mamlu'atul Ni'mah مهارة الكلام هي الكلام باستمرار دون توقف و دون تكرير المفردات باستخدام الكشف الأصوات.^{١٨} وشرح سيف المصطفى Syaiful Mustofa أن مهارة الكلام بالعبارة الأخرى هي التعبير، ولكن لهما اختلاف التركيز، أن مهارة الكلام تركز إلى قدرة اللسان وبينما التعبير يمكن وجوده على الشكل الشفوي.^{١٩}

كذلك رأى نغرينتو Nurgiyantoro الكلام هو أنشطة اللغة الثانية التي يقوم بها البشر في الحياة اللغوية، أي بعد أنشطة الاستماع. استناداً إلى الأصوات التي سمعها، ثم يتعلم

¹⁷Zulhannan. *Teknik Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif*. (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2014), hlm. 95

¹⁸Abdul Wahab Rosyidi, Mamla'atul Ni'mah. *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*. (Malang: UIN-Maliki Press, 2012), hlm. 89

¹⁹Syaiful Mustofa. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovativ*. (Malang: UIN-Maliki Press, 2011), hlm. 137

البشر لنطق وأخيرًا ماهرين في التكلم. ومهارة الكلام هي القدرة على نطق الأصوات التعبير

أو الكلمات للتعبير، التفصيح وتبلغ الأفكار والمشاعر والشعور.^{٢٠}

من الآراء السابق يمكن الإستنباط أن مهارة الكلام هي القدرة على نطق الأصوات

التعبير أو الكلمات للتعبير، التفصيح وتبلغ الأفكار والمشاعر والشعور، وأهم دور في دراسة

اللغة الأجنبية.

٢. أهداف مهارة الكلام

أهداف مهارة الكلام هي وسيلة التفاعل مع الآخرين وفهم ما يريده المتحدثون^{٢١}.

رأى هنري كونتور تاريغا Hendry Guntur Tarigan أهداف الأولى للكلام هو للمحادثة. كي

يتمكن المتحدث من نقل الأفكار بفاعلية ، يجب أن يفهم معنى كل شيء يريد الجمع،

ويجب أن يكون قادرًا على تقييم آثار التواصل على جمهوره ، ويجب أن يعرف المبادئ التي

تكمن وراء جميع مواقف المحادثة، بشكل عام أو فردياً.^{٢٢}

وشرح سيف المصطفي Syaiful Mustofa هناك بعض الأشياء في الأهداف مهارة

الكلام، هي :

²⁰Burhan Nurgiyantoro. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. (Yogyakarta: BPFE 1995)◦ hlm. 276

²¹Abdul Wahab Rosyidi◦ Mamlu'atul Ni'mah. *Op.cit.*◦ hlm. 90

²²Hendry Guntur Tarigan. *Berbicara sebagai suatu Keterampilan Berbahasa*.(Bandung: Angkasa 1986)◦ hlm. 15

أ) سهولة الكلام

لابد على كل الطلبة فرصة كبيرة للتدرب على المحادثة حتى يتمكنوا من تطوير هذه المهارات بشكل طبيعي وسهل وسريع.

ب) الوضوح

في هذه الحالة، يتكلمون الطلبة بشكل دقيق وواضح، وكلا من التعبير عن الجمل وإملأها.

ج) المسؤول

إن تدريب الكلام الجيد أثناء تطوير مهارات الاستماع المناسبة والحرجة هي أيضا الأهداف الرئيسية لبرنامج هذا التعلم.

هـ) تشكيل عادات

لا يمكن أن تتحقق عادة الكلام العربية دون نوايا حقيقية من الطلبة أنفسهم.^{٢٣}

٣. مؤشرات مهارة الكلام

هناك بعض المؤشرات التي يجب توافرها في ترقية مهارة الكلام. كما شرح هنري

كونتور تاريغا Hendry Guntur Tarigan لابد على كل شخص ان يتقن بعناصر الأربعة،

²³Syaiful Mustofa. *Ibid.*، hlm. 138-139

هي: الأصوات، المفردات، الفصاحة العامة والسرعة.^{٢٤} ورأى أخرى من امام اسرار ومحمد

طهير ومحمد أمين Muhammad Tohir dan M.Ainin, Imam Asrori كما عرفنا ان قدرة الطلبة

على التكلم من خلال جوانبهم النحوية، النحوية، الطلاقة، دقة اختيار الكلمات،

الأسلوب، الدقة في توفير المعلومات والضغط والمرونة في قراءة الكلمات.^{٢٥}

استنادا من الآراء السنبقة عن مؤشرات مهارة الكلام، فاختار الباحث باستخدام

المؤشرات كما شرح هنري كونتور تاريغا Hendry Guntur Tarigan هي الأصوات، المفردات،

الفصاحة العامة والسرعة لترقية مهارة الكلام لدى طلبة الصف الحادي عشر بالمدرسة العالية

مشارك الأنوار باندار لامبونج.



٤. انواع مهارة الكلام

مهارة الكلام نوعان هما: التعبير، والتعبير الشفهي هذا التعريف مأخوذ من رأى عبد

الوهاب وملمعة النعمة Mamlu'atul Ni'mah, Abdul Wahab Rosyidi.^{٢٦} والتقسيم البسيط من

²⁴ Hendry Guntur Tarigan, *Bicara Sebagai Keterampilan Bahasa*, (Bandung: Angkasa, 1990), hlm. 3

²⁵ Imam Asrori, Muhammad Tohir dan M.Ainin. *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: MISYKAT, 2012), hlm. 85-86

²⁶ Abdul Wahab Rosyidi, *Mamlu'atul Ni'mah. Op.Cit.*, hlm. 91

انواع مهارة الكلام حسب عزيز فحر رازى وإرتا محيود Aziz Fahrurrozi dan Erta Mahyuddin إلى قسمين :

أ. التعبير الشفهي نحوى المحادثة، الخطابة، إلقاء الكلمات، والإعلام، وتقديم النصيحة، والقصص.

ب. التعبير التحريري نحو كتابة السائل، كتابة التهاني، يوميات، ملخص، افتعال الخطاب، الخ.^{٢٧}



- أ. استخدام تدريب الحد الأدنى من الزوج.
- ب. عند إعطاء أمثلة للنطق الذي سيتبعه الطلبة ، ابدأ بصوت سهل وضع الكلمة الأولى على الكلمة الأولى . بينما يصعب وضع الصوت على الكلمة الثانية.
- ج. في ممارسة نطق الحروف العربية، ابدأ من الكلمة أولاً، ثم إلى شبه جملة ، ثم الجملة.
- د. بعد البدء في ممارسة النطق، قم أولاً بتدريب الطلبة على التعرف على الأصوات والاختلافات بين حرف وآخر.

²⁷ Aziz Fahrurrozi dan Erta Mahyuddin .Op.Cit. ، hlm.137

هـ. عند القيام بتدريب متكررة، قم بالترار بطريقة الفصلية، ثم في مجموعات، ثم الفرد.

و. ستخدم الفوشية العربية في ممارسة النطق وتجنب استخدام اللغة العُمانية، لأن اللغة العربية هي لغة القرآن والثقافة والعلوم، وكذلك لغة وحدة العرب والمسلمين^{٢٨}.

٦. خطوات تدريس مهارة الكلام

رأي عن خطوات تدريس مهارة الكلام في هذا البحث حسب بسري مسطفي

وعبد الحميد Bisri Mustofa dan Abdul Hamid فيما يلي :

- أ. للطلبة المبتدئين :
 ١. بدأ المدرس ممارسة التكلم عن طريق طرح الأسئلة التي يجب الإجابة عليها.
 ٢. في الوقت نفسه، يُطلب من الطلبة تعلم كيفية نطق الكلمات وتأليف الجمل والتعبير عن الأفكار
 ٣. قام المدرس بفرز الأسئلة التي يجب عليها الطلبة بحيث ينتهي بهم الأمر إلى تكوين موضوع مثالي.
 ٤. يمكن للمدرس أن يطلب من الطلبة الإجابة على تدريبات الشفهية ، أو حفظ المحادثات، أو الإجابة عن الأسئلة المتعلقة بمحتوى النص الذي قرأه الطلبة.

ب. للطلبة المتوسط :

²⁸Muhammad Ali Al-Khuli. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*. (Yogyakarta: baSan Publishing, 2010), hlm. 56

١. تعلم التكلم عن طريق لعب الأدوار
 ٢. مناقشة حول مواضيع معينة.
 ٣. يروي قصصا عن الأحداث التي تحدث في الطلاب.
 ٤. يخبرنا عن المعلومات التي تم سماعها من الهاتف أو الراديو أو غيرها.
- ج. للطلبة المتقدم

١. اختيار المدرس موضوع لممارسة الكلام
 ٢. يجب أن يكون الموضوع المختار مثيراً للاهتمام ومتعلقاً بحياة الطلبة.
 ٣. يجب أن تكون المظاهر واضحة ومحدودة.
 ٤. دعوة الطلبة لاختيار موضوعين أو أكثر حتى يتمكن الطلبة في النهاية من اختيار الموضوع الذي تمت مناقشته حول ما يعرفونه^{٢٩}.
- يجب على المدارس تولي اهتمام لبعض الخطوات لتعلم مهارة الكلام وتطبيقها في عملية التعليم بحيث تحقيق اهداف تعلم مهارة الكلام.



²⁹Bisri Mustofa dan Abdul Hamid. *Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*. (Malang: UIN-Maliki Press, 2012), hlm. 88-90

الباب الثالث

طريقة البحث

أ. نوع البحث

استخدام هذا البحث مدخل البحث النوعي. المدخل النوعي هو المدخل بعرض بياناتها لغويا و تحليل بدون استخدام الأسلوب الإحصائي.^١ يؤكد هذا البحث بجمع البيانات نوعيا و لا بشكل الكمي و يستخدم التحليل النوعي في تقديم البيانات و التحليل و استنتاج المغزى.

نوع هذا البحث هو البحث الإجرائي للصف. و رأى جار و كيميس أن البحث الإجرائي للصف هو الملاحظة بالمدرس في الفصل بطريقة الانعكاس عن نفسه بقصد الإصلاح عن مهنته كالمدرس حتى تترقى نتيجة تعلم الطلبة.^٢

يعقد البحث الإجرائي للصف بدورتين الدورة الأولى و الدورة اثنائية. و في كل دورة لقاءان. و إذا كانت نتيجة التعلم ناقصة فستستمر الدورة تاليها.

¹Etta Mamang Sangadji, Sopiah. *Metode Penelitian- Pendekatan Praktik dalam Penelitian*. (Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET, 2010), hlm. 26

²Suyadi. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. (Yogyakarta: DIVA Press, 2010), hlm. 21-23

ب. خطوات البحث

طريقة البحث الإجرائي للصف من كيميس و تيجارت Kemmis dan Mc Teggart

تتكون من ٤ أمور و هي الإعداد و التنفيذ و الملاحظة و الانعكاس. و البيان ما يلي:

١. التخطيط

في هذه المرحلة ، قام المدرس العربية مع الباحث بتقديم مفهوم الاستراتيجية الجديدة وفهمها. في هذه المرحلة قام الباحث بإعداد تصميم التعلم أو الأدوات اللازمة. لتسهيل تطبيق تعلم اللغة العربية باستخدام تقنية الألعاب اللغوية.

٢. التنفيذ

في هذه المرحلة ، بدأ المدرس والباحث تطبيق استراتيجية التعلم باستخدام تقنية الألعاب اللغوية كما هو مخطط لها. الخطط التي تم إعدادها من قبل المدرس والباحث تستخدم كأساس لإجراء التعلم باللغة العربية ويتم ملاحظة هذه الأنشطة من قبل الباحث.

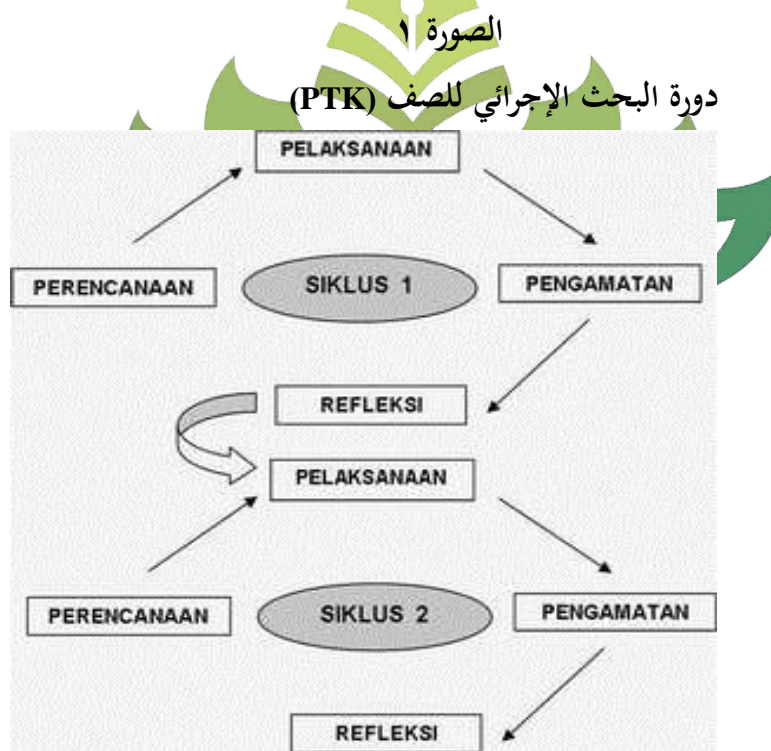
٣. الملاحظة

في هذه المرحلة يتم تنفيذ الملاحظة عندما يعلم المدرس في الفصل. تسجل الملاحظة جميع الأحداث أثناء عملية التعلم وتجعلها بيانات.

٤. التفكير

التفكير هو نشاط لإعادة التعبير عما تم إنجازه . يتم تنفيذ هذه المرحلة عندما ينتهي الدرس من الإجراء . يتفكر المدرس والباحث في اللغة العربية في عملية تعليم اللغة العربية التي تمت ، من خلال إجراء اختبارات لمعرفة مدى فهم الطلبة وإتقان مهارة الكلام باللغة العربية التي تم تدريسها.^٣

دورة البحث الإجرائي للصف الذي ألقاه كريس و تيجارت كما تلي:



³Siti Ftimah. *Penerapan Metode Iqro' Dalam Meningkatkan Minat Membaca Al-Qur'an Anak Radhatul Athfal Al-Muwwanah Tanjung Raya Kecamatan Tanjung Karang Timur Bandar Lampung* , (Skripsi, tahun 2014), hlm. 15

(١) الدورة الأولى

الدورة هي دور الأنشطة التعليمية تتكون من الإعداد و التنفيذ و الملاحظة و

الانعكاس.

- التخطيط

أ) إعداد موضوع الدرس و في هذا البحث عن امل المراهقين.

ب) إعداد الوسائل التعليمية عن امل المراهقين لتكون مادة التي تعلمها الطلبة

ت) إعداد تقنية العاب اللغوية عن تنميات الطلبة.

ث) إعداد الوسائل التعليمية و هي البطاقات و أقلام و معلمة و ممسحة و ورقة الملاحظة عن تنميات الطلبة.

ج) إعداد الأدوات و مادة التقييم ، تختبر بالطلبة اختبارا تحريريا و شفها

لتناول البيانات عن نتائج تعلمهم و نموهم لتكون القياس و مقدار نجاح

التعليم و مؤشراتته كإنتاج آثار الوسائل التعليمية هل تؤثر على ترقية

استيعاب المفردات للطلبة أم لا.

- التنفيذ

العمل بالتنفيذ أو الإعقاد مناسبا بالإعداد الذي قد صنع.

- الملاحظة

تعقد الملاحظة بنسبة ورقة الملاحظة مباشرة عن العاب اللغوية.

الملاحظة تعقد بمنهج نقاط الورقة. أنشطة الملاحظة تعقد لجمع البيانات ثم

لتقرير الأنشطة التالية.

- التفكير

الانعكاس هو العملية التحليلية عن الأخبار المجموعة من التعليم. أعقد

الباحث الانعكاس بعد انتهاء عملية التعليم عن مشكلة موجودة و المزايا ثم



- التخطيط

أ) إعداد موضوع الدرس و في هذا البحث عن امل المراهقين.

ب) إعداد الوسائل التعليمية عن امل المراهقين لتكون مادة التي تعلمها الطلبة

ت) إعداد تقنية العاب اللغوية عن تنميات الطلبة.

ث) إعداد الوسائل التعليمية و هي البطاقات و أقلام و معلمة و ممسحة و ورقة الملاحظة عن تنميات الطلبة.

ج) إعداد الأدوات و مادة التقييم ، تختبر بالطلبة اختبارا تحريريا و شفها لتناول البيانات عن نتائج تعلمهم و نموهم لتكون القياس و مقدار نجاح التعليم و مؤشرات كإنتاج آثار الوسائل التعليمية هل تؤثر على ترقية استيعاب المفردات للطلبة أم لا.



يعقد الانعكاس بعد انتهاء الدراسة أو التعليم

ج. موضوع البحث و مبحثه

مبحث البحث هي مدرسة اللغة العربية للصف الحادي عشر بالمدرسة العالية مشارق الأنوار ٨ بندار لامبونج بمدرسة واحد و بعدد الطلبة ١٧ طالبا. و أما موضوع البحث هو تطبيق تقنية العاب اللغوية في ترقية مهارة الكلام لدى طلبة الصف الحادي عشر بالمدرسة العالية مشارق الأنوار باندار لامبونج.

د. زمان و مكان البحث

أعقد البحث شهر واحد بدئت عملية التعليم منذ أول استخدام التقنية حتى نجح البحث بالنتائج الوثيقة. و البحث الإجرائي للصف لا بد على الأقل بدورتين و في كل دورة لقاءان و عدد الجميع ٤ لقاءات. و مكان البحث في المدرسة العالية مشارق الأنوار باندار لامبونج.

هـ. محتويات البحث

(١) الباحث

الباحث كعنصر مهم في البحث.

(٢) ورقة الملاحظة

تفيد ورقة الملاحظة لمعرفة تعليم اللغة العربية بتقنية العاب اللغوية.

(٣) أسئلة الاختبار المقدم و الأخير

تفيد الأسئلة المقدمة لمعرفة نتائج التعلم من الطلبة قبيل تقنية العاب اللغوية في ترقية مهارة الكلام لدى طلبة الصف الحادي عشر بالمدرسة العالية مشارق الأنوار بانداز لامبونج. "امل المراهقين". و الأسئلة الأخيرة هي لمعرفة نتيجة البحث و التعليم بعد تطبيق استخدام تقنية العاب اللغوية.

(٤) الوثائق

الوثائق هي البيانات التي تصور على شأن التعليم عند الدرس.

و. طريقة جمع البيانات

لتناول البيانات المحتاجة بدأ الباحث بالخطوات ما تلي:

(١) الملاحظة

الملاحظة هي طريقة جمع البيانات بالتفتيش او الملاحظة و التخطيط المنهجي عن عناصر الظاهرة في موضوع ما للبحث. و عناصر الظاهرة تكون بيانات أو أخبار البحث و لابد أن تكون كاملا. و البيانات المأخوذة في هذا البحث عن تطبيق تقنية العاب اللغوية في ترقية مهارة الكلام لدى طلبة الصف الحادي عشر بالمدرسة العالية مشارق الأنوار بانداز لامبونج ، و

سارت الملاحظة بتفتيش الباحث نحو الطلبة واحدا فواحدا طوال عملية

التعليم.^٤

(٢) المقابلة

المقابلة من عملية الاستجواب و المحادثة بين الباحث أو صاحب

الأسئلة بالمقابل أو صاحب الجواب بهدف تناول الأخبار المحتاجة بالباحث. و

المقابلة هي من أحد طريقة جمع البيانات مباشرة من أهل الأخبار عن الشأن

الاجتماعي ظاهرا و باطنا.

(٣) الوثيقة

الوثيقة من طريقة جمع البيانات بالنظر و نخطيط رسالة ما الموجودة و

هذه الطريقة تحلل محتويات الوثائق المتعلقة بمشكلة المبحوثة في هذا البحث

تعقد الوثيقة بأخذ الصورة و الرسائل الأخرى تقنية العاب اللغوية في ترقية

مهارة الكلام. و هناك التصوير لتوثيق الأنشطة الفعالية بالطلبة طوال التعليم^٥

⁴ Eko Putro Widoyoko. *Teknik Penyusunan Instrument Penelitian*. (Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR, 2012), hlm. 40-46

⁵ Eko Putro Widoyoko. *Ibid.*, him 44

(٤) الاختبار

الاختبار هو التمرينات المستخدمة لقياس المهارات و المعلومات و السلوكيات و التفكيريات و الكفاءات التي تمتلكها الأفراد و الفرق و كان هذا الاختبار تحريريا و شفهيًا.^٦

ز. طريقة تحليل البيانات

طريقة تحليل البيانات هي الخطوات أو الفرصة المستخدمة لتحليل البيانات المجموعة كشيء لابد تقديمها قبل الاستنتاج.

طريقة تحليل البيانات المستخدمة بالباحثة هي الطريقة النوعية و نتيجة البحث بالملاحظة عن أنشطة الطلبة بورقة الملاحظة من نتيجة التعليم تصنف و تنفصل ثم تحليل و تؤخذ منها الاستنباط بالجملة التي تصور الموضوعات من البحث حتى تستنبط باستنباط عقلي و واضح.

و أما خطوات التحليل للبيانات كما تلي:

أ. تخفيض البيانات

^٦Ahmad Tanzeh. *Pengantar Metode Penelitian*. (Yogyakarta: Teras, 2009), hlm. 57

تخفيض البيانات هو الاختيار من بيانات ما حيث كانت نحتاجها و غيرها و

التخفيض يفيد التوكيد و الاختلاص و مناسبا بموضوع و نمط.^٧

ب. عرض البيانات

بعد التخفيض لابد أن تعرض البيانات بالترتيب مع البيان المتكامل في شكل

الجداول . و عرض البيانات المرتب و المنهجي سيسهل لمدرس و الطلبة عما

وقعت لسهولة الاستنباط و تقرير العمل في الخطوة بعدها.^٨

ج. رسم الاستنتاج

تستنبط البيانات المجموعة بسؤال هل نجح البحث بتأثير ترقية أغلبية أم لما، و إن لن

تترقى فتقرر العمل بعده باستمرار التخطيط أو الوقوف به.^٩ و استنادا بالبيان السابق

تبين الباحثة عن هذا البحث الإجرائي للصف بخطوات ما تلي:

١- تخفيض البيانات كالاختيار و تقرير التركيز و تبسيط و أخذ الخلاصة

كبيانات أولية لتكون بيانات مستعدة للبحث الميداني.

⁷ Moh. Sholehada. *Metode Penelitian Sosial Kualitatif (Untuk Studi Agama)*. (Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga, 2012), hlm. 132

⁸ Mardalis. *Metode Penelitian*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), hlm 47

⁹ Margono. *Metodelogi Penelitian Tindakan*. (Jakarta: Rineka cipta, 2010), hlm 53

٢- عرض البيانات هو البيان عن البيانات حتى تكون واضحة.

٣- رسم الاستنباح هو السعي لإعطاء النتيجة أو القيمة مناسبة بعرض البيانات.

و بذلك استنباط البحث النوعي يمكن أن يجيب مشكلة البحث الموجودة و يمكن
عدمه لأن مشكلة البحث النوعي مؤقتة و تنمو بعد البحث الميداني. و الأخير هو التحقيق
عن البيانات و هو تركيز بيانات المؤكدة و عرضها تحقق البيانات بمناسبتها مع النظرية المتعلقة
و الموجودة باستخدام تطبيق تقنية ألعاب اللغوية في ترقية مهارة الكلام لدى طلبة الصف
الحادي عشر بالمدرسة العالية مشارق الأنوار باندان لامبونج .

و لمعرفة مئوية نتائج التعلم تستخدم الرمز ما يلي:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

الملاحظة:

(P) = مئوية النجاح للطلبة

(F) = مقدار نتيجة التعلم الناجح

(N) = عدد جميع الطلبة.^{١٠}

¹⁰ Annas Sudrajat. *Pengantar Statistik Pendidikan*. (Jakarta: Raja Grafindo, 2008), hlm 43

ح. معايير النجاح مهارة الكلام

و أما معايير نجاح مهارة الكلام في البحث الإجرائي للصف هي وجود ترقية مهارة الكلام لدى طلبة الصف الحادي عشر بالمدرسة العالية مشارق الأنوار بانداز لامبونج. و يقال النجاح للمدرس إذا كان مقدار ترقية مهارة الكلام للطلبة بقيمة الجيد تحصل على: ٨٠٪ و تعرف هذه القيمة من نجاح مساواة نتيجة الأنشطة من الدورة الأولى في كل حصة الدراسة. وإذا لم يبلغ الطلبة المتوسط ٨٠٪ في الدورة الأولى أو في الدورة الثانية ، فسيواصل الباحث بحثه في الدورة التالية.



الباب الرابع

تحليل المشكلة و البحث

أ. صورة موضوع البحث

١. الرؤية و البعثة للمدرسة العالية مشارق الأنوار بندار لامبونج

رؤية من المدرسة العالية مشارق الأنوار بندار لامبونج " اجعل الطلبة حب القرآن الكريم والأخلاق الكريمة". عسي أن تكون المدرسة قادرا على التفوق في كل من الإنجازات الأكاديمية وغير الأكاديمية من خلال تشجيع حب القرآن والأخلاق الكريمة بهذه الرؤية. المدرسة العالية مشارق الأنوار بندار لامبونج لديها قيم معيارية في البيئة الاجتماعية والدينية في المجتمع ولديها قوة الابتكار التي يمكن أن تتمتع بها جميع مكونات بيئة المدرسة ، وخاصة الابتكار والإبداعات التي يملكها الموظفون وأعضاء هيئة التدريس^١.

أما البعثة للمدرسة العالية مشارق الأنوار بندار لامبونج هي :

(أ) تنظيم التعليم لإعداد جيل مؤهل.

(ب) زيادة المعرفة والبصيرة وفقا لتطور عالم التعليم.

(ج) تحقيق مشارق الأنوار كمدرسة التي تتفوق في تحفيظ القرآن.

¹Dokumen Visi dan Misi MA Masyariqul Anwar Bandar Lampung 2014/2015

٢. أهداف للمدرسة العالية مشارق الأنوار بندار لامبونج

أ) تنفيذ التعليم النشط والمبتكر والمتعة والاكتناز (تدريس الفريق).

ب) تطبيق التقييم أو البحث في نتائج التعليم (تقييم الصف المركزي) باستمرار

وباستمرار.

ج) تحسين برامج التنفيذ والتحسين والإثراء.

د) تحفيز ومساعدة الطلبة لتطوير الذات والاهتمام من خلال الموضوعات.

هـ) تحسين الخدمات للطلبة من خلال استكمال البنية التحتية لدعم عملية التعليم.

و) تحسين التنمية الذاتية من حيث اهتمامات المواهب من خلال البرامج اللامنهجية

(الطلبة والكشافة، ونادي اللغة، والفنون الثقافية الإسلامية).

٣. أحوال المدرسين في المدرسة العالية مشارق الأنوار بندار لامبونج

المدرسة العالية مشارق الأنوار بندار لامبونج لها ١٣ مدرسون. ١ قسم

هيئات الإدارية، و ١ قسم موظفا حكوميا كما جداول التالي :

أحوال المدرسين فى المدرسة العالية مشارق الأنوار بन्दار لامبونج السنة الدراسية

٢٠١٨-٢٠١٩

رقم	اسم المدرس	مهنة	دراسة الأخرى	مواد التعليمية
١.	Herlinawati. S.Ag	رئيس المدرسة	البكالوريوس الدين الإسلام	جغرافية
٢	Lismiaty, S.E	نيابة المنهج الدراسة	البكالوريوس الإقتصادى	اقتصادى
٣	Drs. Hi. Ikhsanudin. Z	نائب موظفا حكوميا	البكالوريوس	علم الأحياء
٤	Babai, S.Pd.I	مدرسة	البكالوريوس الدين الإسلام	لغة العربية
٥	Eha Juliaha, S.Pd.O	مدرسة	البكالوريوس الدين الإسلام	الفقه
٦	Herli Chandra, S.Pd	مدرسة	البكالوريوس الفيزياء	الفيزياء والرياضيات
٧	Ahmad Ramadhan, S.Pd	مدرسة	البكالوريوس الدين الإسلام	القران والالتكلم والتحفيز
٨	Triana Desita Sari, S.Pd	مدرسة	البكالوريوس التربية	لغة الإندونيسيا
٩	Herniati, S.Pd.I	مدرسة	البكالوريوس التربية	تاريخ الإسلامية والفقه
١٠	Hesti Miranti, S.Pd	مدرسة	البكالوريوس التربية	الفنون الثقافية والكيمياء
١١	M. Rinaldi Azis, S.Pd	مدرس	البكالوريوس التربية	التاريخ
١٢	Yuli Purwanti, S.Pd	مدرسة	البكالوريوس التربية	اللغة الإنجليزية وعلم الاجتماع
١٣	Rosi Wahyana, S.Pd	هيئات الإدارية	البكالوريوس التربية	لإدارية

١٤	Heri Efendi, S.Pd	مدرس	ال بكالوريوس التربية	الرياضيات
١٥	Tubagus Habib	مدرس	البكالوريوس علوم الاتصالات	الرياضة

٤. أحوال الطلبة في المدرسة العالية مشارق الأنوار بندار لامبونج

عدد الطلبة في المدرسة العالية مشارق الأنوار بندار لامبونج السنة الدراسية ٢٠١٨ -

٢٠١٩ من الصف ١٠-١٢ هي ٤٤ الطلبة :

جدوال ١

عدد الطلبة في المدرسة العالية مشارق الأنوار بندار لامبونج السنة الدراسية

2018/2019

الرقم	الصف	البنين	البنات	عدد الطلبة
١	X	٦	١٥	١١
٢	XI	٦	١١	١٧
٣	XII	٢	١٠	١٢
	العدد	١٨	٣٦	٤٠

المراجع: الوثيقة للطلبة في المدرسة العالية مشارق الأنوار بندار لامبونج السنة الدراسية 2018/2019

٥. أحوال الأدوات التعليمية في المدرسة العالية مشارق الأنوار بندار لامبونج

بيان أحوال الأدوات التعليمية والبناء التي لها المدرسة العالية مشارق الأنوار بندار

لامبونج.

أ. موضوع المدرسة

موضوع المدرسة العالية مشارق الأنوار بندار لامبونج في شارع لندو اربي ٠٠٢،
 اروي ٠٢ كلورحان فالافا. تنجونج كارنج الدار دوريان فاينج. مع ارتفاع
 مساحة الأرض الأصلية ١٠٨٥ م ٢ مع تزايد احتياجات المرافق التعليمية
 والبنية الأساسية الآن ١٧٥٠ م ٢. تأتي الأرض من أرض الوقف التي تستخدم

على وجه التحديد لأغراض تعليمية.

ب. بناء المدرسة

بنيت المدرسة العالية مشارق الأنوار بندار لامبونج منذ عام ١٩٨٨ ملء المبنى
 اللازم للأنشطة التعليمية والتدريسية. تم بناء المبنى من الصناديق الحكومية
 والمائحين و الثقة (اللجنة).

من خلال تلك المبنى، تم إعداد مكان التعليم والتدريس بحيث يمكن لعملية التعليم

والتدريس بسلاسة. عدد الغرف المتاحة ١٤ غرفة مع التفاصيل التالية:

جدوال ٢

عدد البناء الغراف فى المدرسة العالية مشارق الأنوار بندار لامبونج

العدد	النوع	رقم
١	غرفة مدير المدرسة	١
١	غرفة هيئة الإدارة	٢
١	غرفة المدرس	٣
١	غرفة المكتبة	٤
٣	غرفة التعليم	٥
١	غرفة الصحة	٦
٥	الحمام	٧
١	غرفة المستودع	٨

المرجع: الوثيقة المدرسة العالية مشارق الأنوار بندار لامبونج السنة الدراسية 2018/2019

هكذا بيانات الميدانية عن موضوع المدرسة العالية مشارق الأنوار بندار لامبونج، ثم

فى هذه الحالة يركز الباحث على إجراء البحث فى الصف الحادى عشر مع البيانات الأولية

على النحو التالى:

جدول ٣

بيانات مهارة الكلام فى البحث الأولى لدى طلبة الصف الحادى عشر

بمدرسة العالية مشارق الأنوار بانددار لامبونج

الرقم	اسماء الطلبة	مؤشرات النتائج			النتيجة	KKM	البيان
		الأصوات	المفردات	الفصاحة العامة والسرعة			
١	Lusi Nurahma .K	٧٥	٧٠	٧٥	٧٣	٧٠	الناجح
٢	Wahyu Arif .H	٥٠	٦٥	٦٠	٥٨	٧٠	غير الناجح
٣	Robiah	٨٠	٧٠	٧٠	٧٣	٧٠	الناجح
٤	Tiara Suryani	٥٠	٧٠	٦٠	٦٠	٧٠	غير الناجح
٥	Rahmatullah	٨٠	٧٠	٧٠	٧٣	٧٠	الناجح
٦	Brian May	٧٥	٧٥	٧٥	٧٥	٧٠	الناجح
٧	Nur Khofifah	٧٠	٨٠	٧٠	٧٣	٧٠	الناجح
٨	Ibnu Ahmad	٥٠	٦٠	٥٠	٥٣	٧٠	غير الناجح
٩	Laili Wasiul. R	٧٥	٨٠	٧٥	٧٦	٧٠	الناجح
١٠	Anisa Septiana	٧٠	٧٠	٧٠	٧٠	٧٠	الناجح
١١	Regan Fikri	٥٠	٤٠	٤٠	٤٣	٧٠	غير الناجح
١٢	Misra	٧٥	٧٠	٧٠	٧٢	٧٠	الناجح
١٣	Monika Anjani	٧٥	٧٠	٧٠	٧٢	٧٠	الناجح
١٤	Ahmad Maulana	٥٠	٥٠	٥٠	٥٠	٧٠	غير الناجح
١٥	Maulidina	٧٠	٧٥	٧٠	٧٢	٧٠	الناجح
١٦	Katon Bagas Kara	٧٠	٧٠	٧٠	٧٠	٧٠	الناجح
١٧	M Fatah Rizki	٥٠	٦٠	٦٠	٥٧	٧٠	غير الناجح

الجدول ٤

البيان	نسبة مئوية	عدد الطلبة	KKM	الرقم
الناجح	٢٣,٥٣ %	٤	≥ 70	١
غير الناجح	٧٦,٤٧ %	١٣	≤ 70	٢
	١٠٠ %	١٧		

من البيانات الأولية السابقة نفهم ان تطبيق تقنية المحادثة لم تكن كافية لترقية مهارة

الكلام العربية لدى الطلبة الصف الحادي عشر بالمدرسة العالية مشارق الأنوار بانداز.

لذلك اراد الباحث تطبيق التقنية الملائمة في ترقية مهارة الكلام العربية. استنادا من

المشكلة السابقة اراد الباحث تطبيق تقنية الألعاب اللغوية في ترقية مهارة الكلام لدى طلبة

الصف الحادي عشر بالمدرسة العالية مشارق الأنوار بانداز لامبونج.

ب. الدورة الأولى

لقاء الأول

١. التخطيط

الأنشطة في تخطيط الدورة الأولى التي قام بها المدرس هي:

أ) مناقشة أو المشاورة مع مدرس اللغة العربية لتحديد اللقاء وإدخال التقنية المراد

استخدامها.

ب) تحديد المواد التي سيتم تدريسها، وهي اختيار موضوع "امل المراهقين"

ج) تحديد التقنية المراد استخدامها ، وهي تقنية الألعاب اللغوية باللعبة "تكوين الجملة".

د) ترتيب خطة تنفيذ التعليم (RPP) الملائمة بمادة مهارة الكلام ، وهي عن امل المراهقين والتقنية المستخدمة هي التقنية الألعاب اللغوية مع لعبة " تكوين الجملة"

هـ) إعداد وسائل الإعلام ، وهي الورق المقوى والعلامات والقطع الورقية التي تحتوي على جمل وقرطاسية ضرورية في تسليم الموضوع.

و) إدارة السيناريوهات أو إعدادات الصف التي سيتم تنفيذها في عملية التعليم

ز) إعداد بطاقة الملاحظة التي تم إجراؤها.

ح) الوثائق

٢. التنفيذ

قام الباحث على عملية الدورة الأولى ثلاثة لقاءات و كل لقاء ١ x ٤٥ دقيقة

بأنشطة آتية:

أ) المقدمة

- إلقاء السلام
- سأل المدرس حال الطلبة
- بلغ المدرس الكفاءات الأساسية والمؤشرات التي يتعين تحقيقها.
- قرأ المدرس كشف الحضور
- بلغ المدرس مادة التعليمية عن "امل المراهقين"

ب) العرض

- شرح المدرس عن مادة "امل المراهقين" والألعاب اللغوية "تكوين الجملة" عامة.
- واستمع الطلبة شرح المدرس.
- استخدم المدرس الألعاب اللغوية "تكوين الجملة" ملائمة بالنمو الطلبة.
- قام المدرس بإعداد بعض البطاقات (كلما أمكن وفقاً لعدد الطلبة). كل فرقة تتكون من ٣ بطاقات. البطاقة الأولى تقرأ أسماء "امل المراهقين"

مثل:

(شُرْطِيّ، مُدَرِّس، طَبِيبٌ، مُهَنْدِسٌ، رَؤِيسُ الْجُمُهرِيَّةِ، طَيَّارٌ)

بطاقة ثانية تكتب مكان العمل، مثل :

(طَرِيقٌ، مَدْرَسَةٌ، مُسْتَشْفَى، مَنْزِلٌ، بِلَادٌ، طَائِرَةٌ)

والبطاقة الثالثة تكتب العمل / الفعل، مثل :

(يَعْمَلُ، يُعَلِّمُ، يُعَالِجُ، يَبْنِي، يَهْتَمُّ، يَرْكَبُ)

- قسم لالطلبة الى ٣ فراق مع نفس العدد.

- قام المدرس بتعديل النوع الأول من البطاقات بالتساوي، ثم قام بتوزيعها

على فرقة الأولى. وبالمثل، يتم توزيع نوع البطاقة الثاني على فرقة الثانية ،

البطاقة الثالثة إلى فرقة الثالثة.

- طلب المدرس من الطلبة من كل فرقة قراءة الكتابة على كل بطاقة

بالتناوب مع الفرقة ١ ، ثم أول شخص في الفرقة ٢ ، والشخص الأول في

الفرقة ٣ ، وما إلى ذلك ، حتى يقرأ جميع الطلبة البطاقة ويستمع إليها

جميع المشاركين. الطلبة الآخرين.

- طلب المدرس من الطلبة من كل فرقة العثور على الشريك المناسب من

الفرقة الأخرى. الطلبة الذين تمكنوا من العثور على شركائهم يقفون في

الصف مع ٣ أشخاص. أثناء عرض البطاقة أمام كل صدر في تسلسل
يصف مادة الجملة المثالية.

- أن كل فرقة تتكون من ٣ أشخاص ، وأزواج الكلمات منطقية وليست
مشوشة ، مثل:

(مُدَرِّسٌ - يُعَلِّمُ - مَدْرَسَةٌ)

- طلب المدرس من كل فرقة تكوين جملة والقول بها بالكلمات الثلاث ،
على سبيل المثال:

(المُدَرِّسُ يُعَلِّمُ فِي الْمَدْرَسَةِ)

- انتهى المدرس من اللعبة بالتعليقات والتقييمات ، ويقدم مكافآت للطلبة
الذين يربحون اللعبة.

- وجه المدرس الطلبة لطرح أسئلة حول امل المراهقين التي لم يتم فهمها.
- شرح المدرس ما يطلبه الطلبة من خلال تقديم وسائل الإعلام المستخدمة.
- قدم المدرس الفرصة للطلبة لترتيب وتلاوة الجمل التي تم تمثيلها سابقاً.
- شرح المدرس للطلبة حول المهام والتدريبات التي سيتم القيام بها.

(ج) الإختتام

- شرح المدرس والطلبة خلاصة امل المراهقين
- بلغ المدرس خطة التعليم للقاء القادم.
- ختم المدرس الدرس بالسلام.

٣. الملاحظة

في لقاء الأول، قبل تنفيذ عملية التعليم ، شرح الباحث أولاً حول أهمية إتقان مهارة الكلام باللغة العربية ، وبدأت عملية تعليم مهارة الكلام الطلبة في الصف بندر لامبونج في ٣١ يوليو ٢٠١٨ لمدة (١ × ٤٥) دقيقة. قبل بداية التعليم ، قام المدرس (الباحث) بإجراء تكييف للصف الدراسية من خلال مطالبة الطلبة بالجلوس وفقاً لمقاعدهم. ثم قدم المدرس تحية افتتاحية ويجيب عليها الطلبة في وقت واحد ، ثم سأل المدرس حال الطلبة باللغة العربية.

بدأ المدرس بشرح الدروس العربية عن "امل المراهقين" لأن هذه المادة هي المادة التي تعلمها الطلبة الصف الحادي عشر مشارق الأنور بندر لامبونج. بعد ذلك قام المدرس بإعطاء المادة حول "امل المراهقين" الذي متوفر في حزمة اللغة العربية في الصف الحادي عشر، ثم شرح المدرس لجعل جمل بسيطة تستخدم الألعاب اللغة "تكوين الجملة".

في البداية نظرت من الطلبة مرتبكين قليلاً لأنهم لم يعرفون عن الألعاب "تكوين الجملة" التي يستخدمها المدرس ، ولكن بعد شرحه عن الإجراءات أو كيفية استخدام الألعاب "تكوين الجملة" نظرت من الطلبة بدأوا يفهمون عملية التعليمها. ثم قام المدرس بإعداد بعض البطاقات (كلما أمكن وفقاً لعدد الطلبة). كل فرقة تتكون من ٣ بطاقات. البطاقة الأولى تقرأ أسماء "امل المراهقين"، بطاقة الثانية تكتب مكان العمل، والبطاقة الثالثة تكتب العمل / الفعل. قسم المدرس للطلبة الى ٣ فراق مع نفس العدد. ثم قام المدرس بتعديل النوع الأول من البطاقات بالتساوي ، ثم قام بتوزيعها على فرقة الأولى. وبالمثل ، يتم توزيع نوع البطاقة الثاني على فرقة الثانية ، البطاقة الثالثة إلى فرقة الثالثة.

ثم طلب المدرس من كل فرقة من الطلبة بحث الأزواج ملائمة مع الكلمات في ورقتهم من فرقة الأخرى. الطلبة الذين تمكنوا من العثور على أصدقائهم يقومون في الصف مع ٣ أشخاص. أثناء عرض البطاقة أمام كل صدرهم يصف مادة الجملة المثالية. بعد ذلك، طلب المدرس من كل فرقة تكوين جملة كاملة باستخدام الكلمات الثلاث. بعد الشعور بالقدر الكافي، اختتم المدرس من اللعبة بالتعليقات والتقييمات. بعد الانتهاء من كل شيء يغلق المدرس الدرس بالسلام.

لقاء الثاني

١. التخطيط

الأنشطة في تخطيط الدورة الأولى لقاء الثاني التي قام بها المدرس هي:

(أ) مناقشة أو المشاورة مع مدرس اللغة العربية لتحديد اللقاء وإدخال التقنية المراد

استخدامها.

(ب) تحديد المواد التي سيتم تدريسها، وهي اختيار موضوع "امل المراهقين"

(ج) تحديد التقنية المراد استخدامها ، وهي تقنية الألعاب اللغوية باللعبة "الكلام

التلقائي".

(د) ترتيب خطة تنفيذ التعليم (RPP) الملائمة بمادة مهارة الكلام ، وهي عن امل

المراهقين والتقنية المستخدمة هي التقنية الألعاب اللغوية مع لعبة "الكلام التلقائي"

(هـ) إعداد وسائل الإعلام، وهي الورق المقوى والعلامات والقطع الورقية التي تحتوي

على جمل وقرطاسية ضرورية في تسليم الموضوع.

(و) إدارة السيناريوهات أو إعدادات الصف التي سيتم تنفيذها في عملية التعليم

(ز) إعداد بطاقة الملاحظة التي تم إجراؤها.

(ح) الوثائق

٢. التنفيذ

أ) المقدمة

- إلقاء السلام
- سأل المدرس حال الطلبة
- قرأ المدرس كشف الحضور
- إعادة المادة في لقاء الماضي.

- بلغ المدرس مادة التعليمية عن "امل المراهقين"

ب) العرض

- ذكر المدرس عن مادة الماضي
- ثم شرح المدرس لعب "الكلام التلقائي" الى الطلبة.
- أخذ احد من الطلبة بشكل عشوائي بطاقة واحدة وقرأ الموضوع المكتوب على البطاقة.

- طلب من الطلبة ان يبدأ في الكلام عن الموضوع على الفور (لا تعطى الفرصة للتحضير للمناقشة).

- من أجل زيادة تحفيز الطلبة ، يمكن تسجيل محادثتهم. وتتمثل الميزة في أن يتمكن الطلبة من اللعب وملاحظة المناقشة، سواء بشكل جماعي أو فردي. وهكذا، يمكن للطلبة ممارسة الاعتراف القدرات أو تصحيح

المحادثة

- وجه المدرس الطلبة لطرح أسئلة حول امل المراهقين التي لم يتم فهمها.
- شرح المدرس ما يطلبه الطلبة من خلال تقديم وسائل الإعلام المستخدمة.
- شرح المدرس للطلبة حول المهام والتدريبات التي سيتم القيام بها.



- ختم المدرس الدرس بالسلام.

٣. الملاحظة

- بدأت عملية تعليم مهارة الكلام في الصف الحادي عشر الطالب باندار لامبونج في
- ٣ أغسطس ٢٠١٨ لمدة (١ × ٤٥) دقيقة. فتح المدرس (الباحث) الدرس بالسلام ويسأل

حال الطلبة باللغة العربية. ثم كرر المدرس الدرس بالسؤال مرة أخرى في لقاء الماضي، لكن عددًا قليلاً فقط من الطلبة يمكنهم تقديم إجابات.

ثم شرح المدرس الى الطلبة عن "امل المراهقين" باستخدام اللعبة الجديدة هي "الكلام التلقائي". في البداية شرح المدرس خطوات اللعبة "الكلام التلقائي"، ونظرت من الطلبة يمكن فهمها في عملية التعليم التي سيتم تنفيذها، ثم بدأ اللعبة اللعبة. قوم المدرس بإعطاء تعليمات للطلبة للتقدم واحدا فواحدا تنايب بكشف الحضور لأخذ بطاقة عشوائية وقراءة الموضوع عن امل المراهقين الذي كتب على البطاقة.

ثم يطلب من الطلبة ان يبدأ في التكلم بسيط باللغة العربية عن تلك الموضوع (لا تعطى الفرصة للتحضير للمناقشة). يبدو الطلبة أكثر حماسًا في هذه اللعبة اللغوية "الكلام التلقائي"، ولكن لا يزال هناك الطلبة لا يمكنهم التكلم باللغة العربية جيدًا. بعد المباراة، كان هناك شعور بأن المدرس قام بتذكير الطلبة بإعادة التعليم في منزل الدرس الذي تم إعطاؤه من قبل، بعد الانتهاء من كل شيء اختتم المدرس الدرس بالسلام.

لقاء الثالث

١. التخطيط

الأنشطة في تخطيط الدورة الأولى لقاء الثالث التي قام بها المدرس هي:

أ) مناقشة أو المشاورة مع مدرس اللغة العربية لتحديد اللقاء وإدخال التقنية المراد

استخدامها.

ب) تحديد المواد التي سيتم تدريسها، وهي اختيار موضوع "امل المراهقين"

ج) تحديد التقنية المراد استخدامها ، وهي تقنية الألعاب اللغوية باللعبة " الصور

الملهمة"

د) ترتيب خطة تنفيذ التعليم (RPP) الملائمة بمادة مهارة الكلام، وهي عن امل

المراهقين والتقنية المستخدمة هي التقنية الألعاب اللغوية مع لعبة "الصور الملهمة"

هـ) إعداد وسائل الإعلام، وهي الورق المقوى والعلامات والقطع الورقية التي تحتوي

على جمل وقرطاسية ضرورية في تسليم الموضوع.

و) إدارة السيناريوهات أو إعدادات الصف التي سيتم تنفيذها في عملية التعليم

ز) إعداد بطاقة الملاحظة التي تم إجراؤها.

ح) الوثائق

٢. التنفيذ

أ) المقدمة

- إلقاء السلام
- سأل المدرس حال الطلبة
- قرأ المدرس كشف الحضور
- إعادة المادة في لقاء الماضي.

ب) العرض

- ذكر المدرس عن مادة الماضي
- ثم شرح المدرس لعبة " الصور الملهمة " الى الطلبة.
- أعطي المدرس مثلاً في استخدام الصور تتعلق "امل المراهقين" كالوسائل لصناع الحوار باستخدام اللغة العربية الصحيحة.
- قسم المدرس الصور تتعلق "امل المراهقين" الى الطلبة بالزوجيا.
- دعى المدرس كل الطلبة لمحاولة إجراء حوار العربية مع الصور التي تمت قسمها المدرس.

- بعد الشعور بممارسة الكافية، يشير المدرس بشكل عشوائي إلى زوج من الطلبة لإجراء حوار مع الصور باستخدام لغة عربية جيدة وصحيحة.
- اختتم المدرس اللعبة بالتعليقات والتقييمات، ويقدم مكافآت للطلبة الذين يربحون اللعبة.

- وجه المدرس الطلبة لطرح أسئلة حول امل المراهقين التي لم يتم فهمها.
- شرح المدرس ما يطلبه الطلبة من خلال تقديم وسائل الإعلام المستخدمة.
- شرح المدرس للطلبة حول المهام والتدريبات التي سيتم القيام بها.



٣. الملاحظة

في التاريخ ٧ أغسطس، ٢٠١٨، كان الطلبة في الصف الحادي عشر بانداز لامبونج على استعداد لأخذ دروس اللغة العربية. فتح المدرس (الباحث) الدرس بالسلام وسأل المدرس كذاك حال الطلبة باللغة العربية. ثم كرر المدرس الدرس من خلال طرحه

مرة أخرى للدروس المستفادة في لقاء الماضي، ولكن لا يزال بعض الطلبة فقط يمكنهم تقديم إجابات.

في هذا اللقاء الثالث شرح المدرس (الباحث) المادة عن أمل المراهقين باستخدام لعبة اللغوية " الصور الملهمة "، في البداية شرح المدرس خطوات استخدام هذه اللعبة اللغوية ، يبدأ الطلبة في فهم عملية التعليم التي سيتم تنفيذها. ثم يبدأ المدرس اللعبة. ونظرت من الطلبة يمكن فهمها في عملية التعليم التي سيتم تنفيذها، ثم بدأت اللعبة.

ثم أعطي المدرس مثالا في استخدام الصور تتعلق "أمل المراهقين" كالوسائل لصناع الحوار باستخدام اللغة العربية الصحيحة. بعد ذلك قسم المدرس الصور تتعلق "أمل المراهقين" الى الطلبة بالزوجيا. دعى المدرس كل محاولة الطلبة لإجراء حوار العربية مع الصور التي تمت قسمها المدرس. بعد الشعور بممارسة الكافية، شارك المدرس بشكل عشوائي إلى زوج من الطلبة لإجراء حوار مع الصور باستخدام لغة العربية جيدة وصحيحة.

في هذا اللقاء الثالث، كان الطلبة متحمسين ونشطين في تنفيذ لعبة " الصور الملهمة "، لكن كان هناك طلبة مرتبكون في إجراء حوار عربية. بعد شعور اللعبة كافية، كان ذكير المدرس الى الطلبة بأن يتعلموا في المنزل في النطق وأن يجعلوا جمل أو حوارات باللغة العربية جيدة وصحيحة. بعد الانتهاء من كل شيء اختتم المدرس الدرس بالسلام.

بعد الانتهاء من اللعبة اللغوية " الصور الملهمة "، أدى الباحث على التقويم فورا
 لمعرفة نتائج مهارة الكلام لدى الطلبة التي تم الحصول عليها من خلال تطبيق تقنية الألعاب
 اللغوية. في هذا التقييم أعطي المدرس اختبارا شفويا بتكلم بسيط كما يتم تدريسها.
 يهدف هذا التقييم إلى معرفة النتائج الترقية مهارة الكلام لدى الطلبة من خلال تطبيق تقنية
 اللعبة اللغوية، مع النتائج التالية:

جدول ٥

بيانات النتائج ترقية مهارة الكلام لدى طلبة الصف الحادي عشر في الدورة الأولى
 بمدرسة العالية مشارق الأنوار ببنادر لامبونج

البيان	KKM	النتيجة	مؤشرات النتائج			اسماء الطلبة	الرقم
			الفصاحة العامة والسرعة	المفردات	الأصوات		
الناجح	70	73	75	70	75	Lusi Nurahma .K	1
غير الناجح	70	58	60	65	50	Wahyu Arif .H	2
الناجح	70	73	70	70	80	Robiah	3
غير الناجح	70	60	60	70	50	Tiara Suryani	4
الناجح	70	73	70	70	80	Rahmatullah	5
الناجح	70	75	75	75	75	Brian May	6
الناجح	70	73	70	80	70	Nur Khofifah	7
غير الناجح	70	53	50	60	50	Ibnu Ahmad	8
الناجح	70	76	75	80	75	Laili Wasiul. R	9
الناجح	70	70	70	70	70	Anisa Septiana	10

11	Regan Fikri	50	40	40	43	70	غير الناجح
12	Misra	75	70	70	72	70	الناجح
13	Monika Anjani	75	70	70	72	70	الناجح
14	Ahmad Maulana	50	50	50	50	70	غير الناجح
15	Maulidina	70	75	70	72	70	الناجح
16	Katon Bagas Kara	70	70	70	70	70	الناجح
17	M Fatah Rizki	50	60	60	57	70	غير الناجح

المرجع: نتائج التقويم ترقية مهارة الكلام لدى طلبة الصف الحادى عشر فى الدورة الأولى لقاء الثالث بمدرسة العالية مشارق الأنوار

باندار لامبونج، ٧ اغسطس ٢٠١٨.

جدوال ٦

خلاصة النتائج مهارة الكلام للدورة الأولى

الرقم	النتيجة	KKM	عدد الطلبة	نسبة مئوية
1	الناجح	≥ 70	الطلبة 11	٦٤.٧٠٪
2	غير الناجح	≤ 70	الطلبة 6	٣٦.٣٠٪
عدد			الطلبة ١٧	100٪

استنادا من البيانات السابقة، توجه أن درجة النجاح الطلبة الناجحون منهم

١١ طلبة بالمئوية ٦٤.٧٠٪ و غير الناجحين منهم 6 طلبة بالمئوية ٣٦.٣٠٪. نأخذ

الإستنباط هناك ١١ الطلبة التى وصلت إلى معايير الإكتمال الأدنى أو KKM بالمئوية

$$(\frac{11}{17} \times 100 = 64.70\%).$$

استنادًا إلى النتائج الملاحظة التي تم إجراؤها ، يمكن الاستبطان أن عملية التعليم في الدورة الأولى لا تزال غير قصوى. أنشطة التعليم الطلبة أقل نشاطًا. لم يصل النسبة المئوية لجميع مكونات مهارة الكلام التي حققها الطلبة إلى المؤشرات المحدد الذي يساوي ٦٤.٧٠٪ ، ولكن معايير النجاح المتوقع في هذا البحث هو ٨٠٪.

٤. التفكير الدورة الأولى

بعد مراقبة عملية التعليم في الصف، ثم أجرى الباحث مع المدرسة الحقيقية تحسين التعليم ، وترقية الإبداع، وإيجاد حلول للقيود الناشئة عن الإجراءات أو العلاجات المقدمة. استخدام نتائج التفكير كمتابعة في التحسين الدورة الثانية وترقية مهارة الكلام للطلبة.

استنادا بالنتائج التفكير في الدورة الأولى أجرى الباحث تحسين مع خطة العمل على

النحو التالي:

أ. التخطيط

- ١) وجب أن تكون المؤشرات أكثر تحديدًا بحيث كي توجيه إجابات الطلبة.
- ٢) وجب على المدرس تحديد الخطوات الواضحة كي تناسب بالتقنية الألعاب اللغوية.

ب. التنفيذ

(١) وجب على استولى الصف أكثر ، كي تكون الطلبة لا تالكلامون مع زميلهم أثناء

عملية التعليم ويمكن للطلبة التركيز على الإهتمام شرح المدرس.

(٢) أعطي المدرس مزيداً من الحافز للطلبة حتى يكونوا أكثر حماسة ، بحيث تزيد مهارة

الكلام لدى الطلبة.

ج. التقويم والإختتام

(١) أكد المدرس على التقويم لقياس نتائج ترقية مهارة الكلام لدى الطلبة.

من النتيجة الملاحظة السابقة في الدورة الأولى، فحال طلبة الصف الحادى عشر

بمدرسة العالية مشارق الأنوار بانداز لامبونج على النحو التالي :

(١) خلال عملية تعليم اللغة العربية في الصف، لا يزال أكثر من الطلبة غير

المتحمسين وأقل نشاطاً.

(٢) لا يزال أكثر من الطلبة الذين لا يستطيعون:

أ. النطق الأصوات في العربية.

ب. تكلم اللغة العربية مع بنية المفردات الجيدة والصحيحة.

ج. التكلم بالعربية بسرعة وبدقة.

(٣) لم تصل نتائج ترقية مهارة الكلام لدى الطلبة إلى مستوى التخرج البالغ ٨٠٪.

ج. الدورة الثانية

لقاء الرابع

١. التخطيط

الأنشطة في تخطيط الدورة الثانية لقاء الرابع التي قام بها المدرس هي:

- 
- أ) إعداد خطة لتنفيذ التعليم (RPP)
 - ب) إعداد المادة في الدورة الثانية عن "أمل المراهقين"
 - ج) إنشاء ورقة ملاحظات للاطلاع على نتائج استخدام وسائل التعليمية
 - د) إعداد تقنية لعبة اللغوية التالية، وهي: "تكوين الجملة".

٢. التنفيذ

أ) المقدمة

- إلقاء السلام

- سأل المدرس حال الطلبة

- قرأ المدرس كشف الحضور

- إعادة المادة في لقاء الماضي.

(ب) العرض

- شرح المدرس بشكل عام عن المادة "امل المراهقين" ولعبة اللغة "تكوين

الجملة". التي ستستخدم في شرح المادة.

- استمع الطلبة إلى شرح المدرس.

- استخدم المدرس الألعاب اللغوية "تكوين الجملة" ملائمة بالنمو الطلبة.

- قام المدرس بإعداد بعض البطاقات (كلما أمكن وفقاً لعدد الطلبة). كل

فرقة تتكون من ٣ بطاقات. البطاقة الأولى تقرأ أسماء "امل المراهقين"

مثل:

(شُرْطِيّ، مُدَرِّس، طَبِيبٌ، مُهَنْدِسٌ، رَؤِيسُ الْجُمُهورية، طَيَّارٌ)

بطاقة ثانية تكتب مكان العمل، مثل :

(طَرِيقٌ، مَدْرَسَةٌ، مُسْتَشْفَى، مَنْزِلٌ، بِلَادٌ، طَائِرَةٌ)

والبطاقة الثالثة تكتب العمل / الفعل، مثل :

(يَعْمَلُ، يُعَلِّمُ، يُعَالِجُ، يَنْبِئُ، يَهْتَمُّ، يَرْكَبُ)

- قسم لالطلبة الى ٣ فراق مع نفس العدد.

- قام المدرس بتعديل النوع الأول من البطاقات بالتساوي، ثم قام بتوزيعها على فرقة الأولى. وبالمثل، يتم توزيع نوع البطاقة الثاني على فرقة الثانية، البطاقة الثالثة إلى فرقة الثالثة.

- طلب المدرس من الطلبة من كل فرقة قراءة الكتابة على كل بطاقة بالتناوب مع الفرقة ١، ثم أول شخص في الفرقة ٢، والشخص الأول في الفرقة ٣، وما إلى ذلك، حتى يقرأ جميع الطلبة البطاقة ويستمع إليها جميع المشاركين. الطلبة الآخرين.

- طلب المدرس من الطلبة من كل فرقة العثور على الشريك المناسب من الفرقة الأخرى. الطلبة الذين تمكنوا من العثور على شركائهم يقفون في الصف مع ٣ أشخاص. أثناء عرض البطاقة أمام كل صدر في تسلسل يصف مادة الجملة المثالية.

- أن كل فرقة تتكون من ٣ أشخاص، وأزواج الكلمات منطقية وليست مشوشة، مثل:

(مُدَرِّس - يُعَلِّم - مَدْرَسَةٌ)

- طلب المدرس من كل فرقة تكوين جملة والقول بها بالكلمات الثلاث،

على سبيل المثال:

(المَدْرَسُ يُعَلِّمُ فِي الْمَدْرَسَةِ)

- اختتم المدرس من اللعبة بالتعليقات والتقييمات، ويقدم مكافآت للطلبة

الذين يربحون اللعبة.

- وجه المدرس الطلبة لطرح أسئلة حول امل المراهقين التي لم يتم فهمها.

- شرح المدرس ما يطلبه الطلبة من خلال تقديم وسائل الإعلام المستخدمة.

- قدم المدرس الفرصة للطلبة لترتيب وتلاوة الجمل التي تم تمثيلها سابقاً.

- شرح المدرس للطلبة حول المهام والتدريبات التي سيتم القيام بها.



(ج) الإختتام

- بلغ المدرس خطة التعليم للقاء القادم.

- ختم المدرس الدرس بالسلام.

٣. الملاحظة

في مرحلة الملاحظة التي أجرى الباحث في الدورة الثانية لقاء الرابع، في ١٠ أغسطس ٢٠١٨، استخدم تطبيق التعليم نفس أسلوب اللعبة اللغوية، وهو "تكوين الجملة"، وفتح المدرس (الباحث) الدرس بالسلام وسؤالهم عن حال الطلبة بلغة العربية. ثم كرر المدرس الدرس وسأل اليهم درس الماضي في الدورة القادمة، ويمكن لجميع الطلبة تقريباً الإجابة عن الأسئلة التي طرحها المدرس.

شرح المدرس مرة أخرى خطوات تنفيذ اللعبة اللغوية "تكوين الجملة" عاجلاً. ثم قام المدرس بإعداد بعض البطاقات (كلما أمكن وفقاً لعدد الطلبة). كل فرقة تتكون من ٣ بطاقات. البطاقة الأولى تقرأ أسماء "أهل المراهقين"، بطاقة الثانية تكتب مكان العمل، والبطاقة الثالثة تكتب العمل / الفعل. قسم المدرس لطلبة الى ٣ فراق مع نفس العدد. ثم قام المدرس بتعديل النوع الأول من البطاقات بالتساوي، ثم قام بتوزيعها على فرقة الأولى. وبالمثل، يتم توزيع نوع البطاقة الثاني على فرقة الثانية، البطاقة الثالثة إلى فرقة الثالثة.

ثم طلب المدرس من كل فرقة من الطلبة بحث الأزواج ملائمة مع الكلمات في ورقتهم من فرقة الأخرى. الطلبة الذين تمكنوا من العثور على أصدقائهم يقومون في الصف مع ٣ أشخاص. أثناء عرض البطاقة أمام كل صدرهم يصف مادة الجملة المثالية. يبدو

الطلبة أكثر حماسة وأكثر اعتيادا على التكلم باللغة العربية باستخدام لعبة اللغوية. وكذلك أحسن في اطباع الدروس التالية. بعد الشعور بالقدر الكافي ، اختتم المدرس من اللعبة بالتعليقات والتقييمات. بعد الانتهاء من كل شيء يغلق المدرس الدرس بالسلام.

لقاء الخامس

١. التخطيط

الأنشطة في تخطيط الدورة الثانية لقاء الخامس التي قام بها المدرس هي:

- 
- أ) إعداد خطة لتنفيذ التعليم (RPP)
 - ب) إعداد المادة في الدورة الثانية عن "امل المراهقين"
 - ج) إنشاء ورقة ملاحظات للاطلاع على نتائج استخدام وسائل التعليمية
 - د) إعداد تقنية لعبة اللغوية التالية، وهي: "الكلام التلقائي".

٢. التنفيذ

أ) المقدمة

- إلقاء السلام
- سأل المدرس حال الطلبة
- قرأ المدرس كشف الحضور

- إعادة المادة في لقاء الماضي.

(ب) العرض

- ذكر المدرس الى الطلبة درس الماضي

- ثم شرح المدرس الى الطلبة لعبة "الكلام التلقائي" عاجلا.

- أخذ احد من الطلبة بشكل عشوائي بطاقة واحدة ويقرأ الموضوع المكتوب

على البطاقة.

- طلب من الطلبة ان يبدأ في الكلام عن الموضوع على الفور (لا تعطى

الفرصة للتحضير للمناقشة).

- من أجل زيادة تحفيز الطلبة، يمكن تسجيل محادثتهم. وتتمثل الميزة في أن

يمكن الطلبة من اللعب وملاحظة المناقشة، سواء بشكل جماعي أو

فردى. وهكذا، يمكن للطلبة ممارسة الاعتراف القدرات أو تصحيح

المحادثة

- وجه المدرس الطلبة لطرح أسئلة حول امل المراهقين التي لم يتم فهمها.

- شرح المدرس ما يطلبه الطلبة من خلال تقديم وسائل الإعلام المستخدمة.

- شرح المدرس للطلبة حول المهام والتدريبات التي سيتم القيام بها.

(ج) الإختتام

- بلغ المدرس خطة التعليم للقاء القادم.

- ختم المدرس الدرس بالسلام.

٣. الملاحظة

في مرحلة الملاحظة أجرى الباحث في الدورة الثانية لقاء الخامس، في ١٤ أغسطس ٢٠١٨، استخدم تطبيق التعليم نفس أسلوب اللعبة اللغوية ، وهو "الكلام التلقائي". وفتح المدرس (الباحث) الدرس بالسلام وسؤالهم عن حال الطلبة بلغة العربية، ثم كرر المدرس دروسهم الماضي في الدورة القادمة، ويمكن لجميع الطلبة تقريباً الإجابة عن الأسئلة التي طرحها المدرس. شرح المدرس مرة أخرى خطوات تنفيذ اللعبة اللغوية "الكلام التلقائي". عاجلاً.

أخذ احد من الطلبة بشكل عشوائي بطاقة واحدة وقرأ الموضوع المكتوب على البطاقة. تطلب من الطلبة ان يبدأ بالكلام البسيط عن الموضوع على الفور (لا تعطى الفرصة للتحضير للمناقشة). في عملية التعليم اللعبة اللغوية "الكلام التلقائي" نظرت من الطلبة أكثر تركيزاً وأكثر حماسة في اللعبة، والطلبة معتادون على التكلم باللغة العربية، وأكثر من الطلبة يستطيعون بالتكلم اللغة العربية بشكل صحيح. بعد الشعور بالقدر الكافي،

اختتم المدرس من اللعبة بالتعليقات والتقييمات. بعد الانتهاء من كل شيء يغلق المدرس
الدرس بالسلام.

لقاء السادس

١. التخطيط

الأنشطة في تخطيط الدورة الثانية لقاء السادس التي قام بها المدرس هي:

- 
- أ) إعداد خطة لتنفيذ التعليم (RPP)
 - ب) إعداد المادة في الدورة الثانية عن "أمل المراهقين"
 - ج) إنشاء ورقة ملاحظات للاطلاع على نتائج استخدام وسائل التعليمية
 - د) إعداد تقنية لعبة اللعوية التالية ، وهي: "الصور الملهمة".

2 التنفيذ

أ) المقدمة

- إلقاء السلام
- سأل المدرس حال الطلبة
- قرأ المدرس كشف الحضور

- إعادة المادة في لقاء الماضي.

ب) العرض

- ذكر المدرس الى الطلبة درس الماضي

- ثم شرح المدرس الى الطلبة لعبة "الصور الملهمة" عاجلا.

- أعطي المدرس مثلاً في استخدام الصور تتعلق "امل المراهقين" كالوسائل

لصناع الحوار باستخدام اللغة العربية الصحيحة.

- قسم المدرس الصور تتعلق "امل المراهقين" الى الطلبة بالزوجيا.

- دعى المدرس كل الطلبة لمحاولة إجراء حوار العربية مع الصور التي تمت

قسمها المدرس.

- بعد الشعور بممارسة الكافية، يشير المدرس بشكل عشوائي إلى زوج من

الطلبة لإجراء حوار مع الصور باستخدام لغة عربية جيدة وصحيحة.

- اختتم المدرس اللعبة بالتعليقات والتقييمات، ويقدم مكافآت للطلبة

الذين يربحون اللعبة.

- وجه المدرس الطلبة لطرح أسئلة حول امل المراهقين التي لم يتم فهمها.

- شرح المدرس ما يطلبه الطلبة من خلال تقديم وسائل الإعلام المستخدمة.

- شرح المدرس للطلبة حول المهام والتدريبات التي سيتم القيام بها.

(ج) الإختتام

- شرح المدرس والطلبة خلاصة امل المراهقين.

- ختم المدرس الدرس بالسلام.

٣. الملاحظة

في مرحلة الملاحظة أجرى الباحث في الدورة الثانية لقاء السادس ، في ٢٦ أغسطس ٢٠١٨ ، استخدم تطبيق التعليم نفس أسلوب اللعبة اللغوية، وهو "الصور الملهمة" وفتح المدرس (الباحث) الدرس بالسلام وسؤالهم عن حال الطلبة بلغة العربية، ثم كرر المدرس الدرس وسأل اليهم درس الماضي في الدورة القادمة، ويمكن لجميع الطلبة تقريباً الإجابة عن الأسئلة التي طرحها المدرس. شرح المدرس مرة أخرى خطوات تنفيذ اللعبة اللغوية "الصور الملهمة" عاجلاً.

ثم أعطي المدرس مثلاً في استخدام الصور تتعلق "امل المراهقين" كالوسائل لصناع الحوار باستخدام اللغة العربية الصحيحة. بعد ذلك قسم المدرس الصور تتعلق "امل المراهقين" الى الطلبة بالزوجيا. دعى المدرس كل محاولة الطلبة إجراء حوار العربية مع الصور التي تمت قسمها المدرس. بعد الشعور ممارسة الكافية، شار المدرس بشكل عشوائي إلى زوج

من الطلبة لإجراء حوار مع الصور باستخدام لغة العربية جيدة وصحيحة. في هذا اللقاء السادس، كانت الطلبة متحمسين ونشيطين في تنفيذ لعبة "الصور الملهمة" اللغوية، في هذه اللعبة كانت الطلبة يستطيعون في التكلم الحوارات باللغة العربية الصحيحة، وأيضاً في نطق الأصوات، وهيكل المفردات والسرعة جيدة.

بعد الانتهاء من اللعبة اللغوية "الصور الملهمة" في التاريخ ٢٦ أغسطس ٢٠١٨،

أدى الباحث على التقويم فوراً لمعرفة نتائج مهارة الكلام لدى الطلبة التي تم الحصول عليها من خلال تطبيق تقنية الألعاب اللغوية. في هذا التقييم أعطي المدرس اختباراً شفهيًا بتكلم بسيط كما يتم تدريسها. يهدف هذا التقييم إلى معرفة النتائج الترقية مهارة الكلام لدى الطلبة من خلال تطبيق تقنية اللعبة اللغوية، مع النتائج التالية:



جدول ٧

بيانات النتائج ترقية مهارة الكلام لدى طلبة الصف الحادي عشر في الدورة الثانية
بمدرسة العالية مشارق الأنوار ببنار لامبونج

الرقم	اسماء الطلبة	مؤشرات النتائج			النتيجة	KKM	البيان
		الأصوات	المفردات	الفصاحة العامة والسرعة			
1	Lusi Nurahma K	70	72	75	72	70	الناجح
2	Wahyu Arif .H	75	72	70	72	70	الناجح
3	Robiah	75	73	70	73	70	الناجح

4	Tiara Suryani	70	70	70	70	70	الناجح
5	Rahmatullah	85	83	85	83	70	الناجح
6	Brian May	80	80	80	80	70	الناجح
7	Nur Khofifah	75	75	75	75	70	الناجح
8	Ibnu Ahmad	50	53	50	53	70	غير الناجح
9	Laili Wasiul. R	85	85	85	85	70	الناجح
10	Anisa Septiana	75	75	75	75	70	الناجح
11	Regan Fikri	60	62	60	62	70	غير الناجح
12	Misra	80	80	80	80	70	الناجح
13	Monika Anjani	75	72	70	72	70	الناجح
14	Ahmad Maulana	50	50	50	50	70	غير الناجح
15	Maulidina	70	70	70	70	70	الناجح
16	Katon Bagus Kara	70	70	70	70	70	الناجح
17	M Fatah Rizki	70	73	75	73	70	الناجح

المرجع: نتائج التقييم ترقية مهارة الكلام لدى طلبة الصف الحادي عشر في الدورة الثانية لقاء السادس بمدرسة العالية مشارق الأنوار
بنادار لامبونج، ٧ أغسطس ٢٠١٨.

جدول ٨

خلاصة النتائج مهارة الكلام للدورة الثانية

الرقم	النتيجة	KKM	عدد الطلبة	نسبة مئوية
1	الناجح	≥ 70	الطلبة ١٤	%٨٢.٣٥
2	غير الناجح	≤ 70	الطلبة ٣	%١٨.٦٥
عدد			الطلبة ١٧	%100

استنادا من البيانات السابقة، توجه أن الناجحون منهم ١٤ طلبة بالمئوية (٨٢.٣٥٪) و غير الناجحين منهم ٦ طلبة بالمئوية (١٨.٦٥٪). نأخذ الإستنباط هناك ١٤ الطلبة التي وصلت إلى معايير الإكمال الأدنى أو KKM بالمئوية (١٧/١٤) $\times 100 = 82.35\%$.

استنادا من الإستنباط السابقة، قد حقق هذا المعايير النجاح بنسبة ٨٠ ٪. أما درجة الناجحة هناك ١٤ الطلبة التي وصلت إلى معايير الإكمال الأدنى أو KKM بالمئوية (٨٢.٣٥٪). وهناك ٦ الطلبة التي لم تتصلوا إلى معايير الإكمال الأدنى أو KKM بالمئوية (١٨.٦٥٪). نظرت من المئوية السابقة ان درجة الناجحة الطلبة تترقى من الدورة الأولى الى الدورة الثانية. وبهذا نفهم ان التعليم لا يحتاج إلى الاستمرار في الدورة التالية ، لأن النتيجة المحققة جيدة وقد حققت الى معايير النجاح بنسبة ٨٠ ٪.

٤. التفكير الدورة الثانية

بعد إجراء الملاحظة على عملية التعليم التي تم اجرائها في الدورة الثانية ، تم إجراء الباحث والمدرسة الحقيقية التفكير لمناقشة جميع الأنشطة التي تم اجرائها. استخدام نتائج التفكير لتحسين في ترقية مهارة الكلام للطلبة في التعلم.

استنباط نتيجة التفكير التي تم اجرائها في الدورة الثانية على النحو التالي :

أ. التخطيط

(١) خصص المدرس مؤشرات التعليميةها.

(٢) قام المدرس بوضع معايير الإكمال الأدني او KKM تناسب بتقنية اللعب اللغوية.

ب. التنفيذ

(١) استولى المدرس الصف ، بحيث يكون انتباه الطلبة أكثر تركيزًا

(٢) اعطى المدرس عديدا من الأوصاف والدوافع المتعلقة بالتعلم لزيادة حماسة الطلبة.



ج. التقويم والإختتام

(١) أجرى المدرس اختبارًا شفهيًا لكل طلبة.

(٢) تقويم الطلبة بشكل فردي.

من النتيجة الملاحظة السابقة في الدورة الثانية، فحال طلبة الصف الحادي عشر

بمدرسة العالية مشارق الأنوار بانداز لامبونج على النحو التالي :

١. حال الصف منظم، ومفيد ومسيطر عليه حتى عملية التعليم أن تعمل بسلاسة.

٢. يبدو الطلبة متحمسين لمتابعة عملية التعليم.

٣. جميع الطلبة تقريبا قادرون على :

أ. نطق الأصوات العربية

ب. تكلم اللغة العربية مع بنية المفردات الجيدة والصحيحة.

ج. تكلم بالعربية بسرعة وبدقة.

التعليم في هذه الدورة الثانية بتقنية الألعاب اللغوية وصلت المادة مهارة الكلام إلى

معايير النجاح المحدد هي أكثر من ٨٠ ٪. وهكذا يرى الباحث أن الدورة في هذا البحث كافية إلى الدورة الثانية.



د. تحليل البيانات

تقنية الألعاب اللغوية هي تقنية بسيطة. الفكرة الرئيسية من تقنية الألعاب اللغوية

هي لتحفيز الطلبة على عدم الشعور بالملل وتسهيل تعلم اللغة العربية في الصف، وخاصة

لتدريب الطلبة على مهارة الكلام. من البيانات التي تم الحصول عليها من البحث بتقنية

الألعاب اللغوية لترقية مهارة الكلام لدى طلبة الصف الحادى عشر بمدرسة العالية مشارق

الأنور بندر لامبونج، كان هناك ترقية في نتائج مهارة الكلام.

قبل اجراء عملية التعليم بتطبيق تقنية الألعاب اللغوية، التعليم اللغة العربية أكثر اجرائها بتقنية المحدثه حتى تكون الطلبة أقل نشاطاً ومللاً عند عملية التعليم. كما يؤدي ذلك أيضاً إلى انخفاض نتائج مهارة الكلام الطلبة، كما الجدول التالي:

جدول ٩

خلاصة النتائج مهارة الكلام في البحث الأولية

البيان	نسبة مئوية	عدد الطلبة	KKM	الرقم
الناجح	٢٣,٥٣ %	٤	≥ 70	١
غير الناجح	٧٦,٤٧ %	١٣	≤ 70	٢
	١٠٠ %	١٧		

من البيانات الأولية السابقة، هناك ٤ الطلبة التي وصلت الى معايير الإكمال الأدنى

KKM بالمئوية ٢٣.٥٣ %، اما لم تصلها ١٣ الطلبة بالمئوية ٧٦.٤٧ %. من النتائج ترقية

مهارة الكلام التي لديها الطلبة في البحث الأولية هناك ١٣ من ١٧ الطلبة التي لم تصل الى

معايير الإكمال الأدنى KKM. لأنها لم تطبق تقنية الألعاب اللغوية في عملية التعليم في

البحث الأولية . استخدم المدرسة تقنية المحادثة فقط أثناء عملية التعليم والتعلم في الصف.

لمعرفة ترقية مهارة الكلام في كل الدورة، أدى الباحث اختبار الشفهي بالتكلم اللغة

العربية البسيطة عن "امل المراهقين".

جدول ١٠

خلاصة النتائج مهارة الكلام للدورة الأولى

الرقم	النتيجة	KKM	عدد الطلبة	نسبة مئوية
1	الناجح	≥ 70	الطلبة 11	٦٤.٧٠٪
2	غير الناجح	≤ 70	الطلبة 6	٣٦.٣٠٪
عدد			الطلبة ١٧	100٪

في تنفيذ اجراء الصف للدورة الأولى، توجه أن الناجحون منهم ١١ طلبة بالمئوية

٦٤.٧٠٪ و غير الناجحين منهم 6 طلبة بالمئوية ٣٦.٣٠٪. نأخذ الإستنباط هناك ١١

الطلبة التي وصلت إلى معايير الإكمال الأدنى أو KKM بالمئوية $(11/17) \times 100 =$

٦٤.٧٠٪. من النتائج ترقية مهارة الكلام التي لديها الطلبة في الدورة الأولى هناك ١١ من

١٧ الطلبة التي لم تصل الى معايير الإكمال الأدنى KKM. تترقي مهارة الكلام الطلبة في

الدورة الأولى بالمئوية ٦٤.٧٠٪. ولكن لم تصل الى معايير النجاح بنسبة ٨٠٪.

جدول ١١

خلاصة النتائج مهارة الكلام للدورة الثانية

الرقم	النتيجة	KKM	عدد الطلبة	نسبة مئوية
1	الناجح	≥ 70	الطلبة ١٤	%٨٢.٣٥
2	غير الناجح	≤ 70	الطلبة ٣	%١٨.٦٥
عدد			الطلبة ١٧	%100

في تنفيذ اجراء الصف للدورة الثانية، توجه أن الناجحون منهم ١٤ طلبة بالمئوية (٨٢.٣٥٪) و غير الناجحين منهم ٦ طلبة بالمئوية (١٨.٦٥٪). نأخذ الإستنباط هناك ١٤ الطلبة التي وصلت إلى معايير الإكمال الأدنى أو KKM بالمئوية (١٧/١٤) $\times 100 = 100$ (٨٢.٣٥٪). من النتائج ترقية مهارة الكلام التي لديها الطلبة في الدورة الثانية هناك ١٤ الطلبة التي وصلت الى معايير الإكمال الأدنى KKM بالمئوية (٨٢.٣٥٪). لذلك نأخذ الإستنباط بموقف الدورة لأن النتائج مهارة الكلام وصلت الى معايير النجاح بنسبة ٨٠٪.

من المراحل المتعددة التي تتكون من دورتين ، يمكن رؤيتها في الجدول التالي:

جدول ١٢

خلاصة النتائج مهارة الكلام من البحث الأولية-الدورة الثانية لدى طلبة الصف
الحادى عشر بمدرسة العالية مشارق الأنوار بندار لامبونج السنة الدراسية
٢٠١٨\٢٠١٨

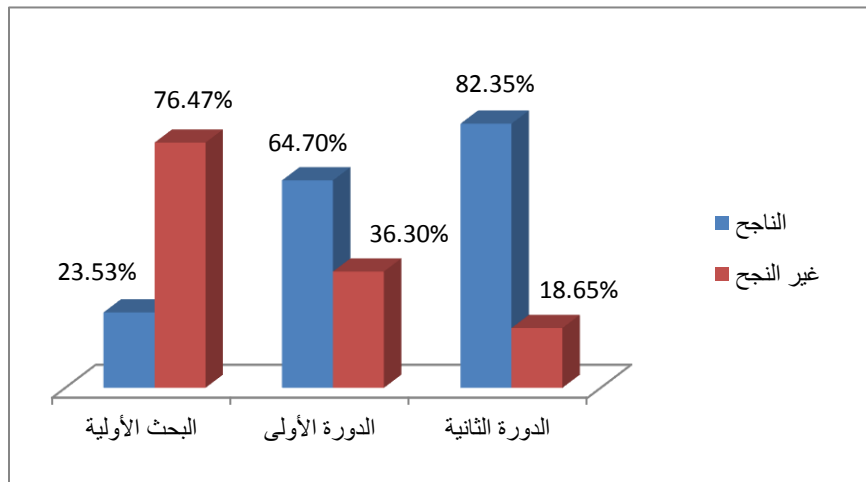
الرقم	الدورة	عدد الطلبة		المئوية	
		ناجح	غير الناجح	ناجح	غير الناجح
1	البحث الأولية	الطلبة 4	الطلبة 13	٪٢٣,٥٣	٪٧٦,٤٧
2	الدورة الأولى	الطلبة 11	الطلبة 6	٪٦٤.٧٠	٪٣٦.٣٠
3	الدورة الثانية	الطلبة 14	الطلبة 3	٪٨٢.٣٥	٪١٨.٦٥

و لسهولة الملاحظة ننظر الى الرسم البياني التالي :

رسم بياني ١

بيانات النتائج مهارة الكلام من البحث الأولية-الدورة الثانية لدى طلبة الصف
الحادى عشر بمدرسة العالية مشارق الأنوار بندار لامبونج السنة الدراسية

٢٠١٨\٢٠١٨



استناداً إلى الرسم البياني السابق، توجه أن هناك ترقية في مهارة الكلام لدى طلبة الصف الحادي عشر بمدرسة العالية مشارق الأنوار بندار لامبونج وصلت الى المعايير الإكتمال الأدبي KKM. قبل تطبيق تقنية الألعاب اللغوية، كانت نتيجة مهارة الكلام لدى الطلبة لا تزال منخفضة جداً، وقد تم الحصول عليها من خلال البحث الأولية مع بعدد ١٧ طالبة، الناجحون منهم ٤ طلبة (٢٣.٥٣٪) وغير الناجحين منهم ١٣ طالبة (٧٦.٤٧٪).

بعد تطبيق تقنية الألعاب اللغوية في الدورة الأولى، كانت الترقية هي من عدد الطلبة ١٧، الناجحون منهم ١١ طلبة (٦٤.٧٠٪)، وغير الناجحين منهم هناك ٦ طلبة (٣٥.٣٠٪). ثم في الدورة الثانية مع عدد ١٧ طلبة، الناجحون منهم ١٤ طلبة (٨٢.٣٥٪) وغير الناجحين منهم هناك ٣ طلبة (١٧.٦٥٪). فنعرف أن من خلال تطبيق تقنية الألعاب اللغوية تتزقي مهارة الكلام لدى طلبة الصف الحادي عشر بمدرسة العالية مشارق الأنوار بندار لامبونج، من خلال البحث الأولية الناجحون منهم هناك ٤ طلبة (٢٣.٥٣٪) و في الدورة الثانية كانت الناجحون منهم ١٤ طلبة (٨٢.٣٥٪).

وهذا يعني أن هناك ترقية كبيرة للغاية تصل إلى (١٠ / ١٠٠X١٧ ٥٨.٨٢٪).

نأخذ الإستنباط ان من خلال تطبيق تقنية الألعاب اللغوية تترقي مهارة الكلام لدى طلبة

الصف الحادى عشر بمدرسة العالية مشارق الأنوار بندار لامبونج.



الباب الخامس

الاختتام

أ. الاستنباط

استنادا من النتائج البحث و التحليل البيانات فنأخذ الإستنباط ان من خلال تطبيق تقنية الألعاب اللغوية تترقي مهارة الكلام لدى طلبة الصف الحادى عشر بمدرسة العالية مشارق الأنوار بندار لامبونج.

ثبتت هذه الحالة من ترقية النتائج مهارة الكلام قبل تطبيق تقنية الألعاب اللغوية فى البحث الأولية مع عدد ١٧ طالبة ، الناجحون منهم ٤ طالبة (٢٣.٥٣٪) وغير الناجحين منهم ١٣ طالبة (٧٦.٤٧٪). كانت نتيجة مهارة الكلام لدى الطلبة لا تزال منخفضة جداً .بعد تطبيق تقنية الألعاب اللغوية فى الدورة الأولى، كانت الترقية هي من عدد الطلبة ١٧ ، الناجحون منهم ١١ طالبة (٦٤.٧٠٪) ، وغير الناجحين منهم هناك ٦ طالبة (٣٥.٣٠٪). ثم فى الدورة الثانية مع عدد ١٧ طالبة ، الناجحون منهم ١٤ طالبة (٨٢.٣٥٪) وغير الناجحين منهم هناك ٣ طالبة (١٧.٦٥٪). فنعرف أن من خلال تطبيق تقنية الألعاب اللغوية تترقي مهارة الكلام لدى طلبة الصف الحادى عشر بمدرسة العالية مشارق الأنوار بندار لامبونج ، من خلال البحث الأولية الناجحون منهم هناك ٤ طالبة

(٢٣.٥٣٪) و في الدورة الثانية كان الناجحون منهم ١٤ طلبة (٨٢.٣٥٪). وهذا يعني أن هناك ترقية كبيرة للغاية تصل إلى (٥٨.٨٢٪).

ب. الاقتراحات

استنادًا إلى نتائج البحث التي تم إجراؤها في محاولة لترقية مهارة الكلام لدى طلبة ، يحتاج الباحث إلى تقديم اقتراحات تتضمن:

١. بالنسبة لمؤسسات التعليم المدرسي ، من المتوقع أن يقدم المدرس دائمًا شيئًا

متنوعًا في تقديم المواد التعليمية للطلبة. فضلًا عن القدرة على اختيار تقنية التعلم وفقًا لاحتياجات الطلبة ، والعلاقة مع المواد المراد مناقشتها.

٢. بالنسبة للمدرسين ، يجب على المدرسين دائمًا محاولة التحكم في حالة الطلبة

في الصف الدراسي والتحكم فيها. هذا بحيث لا يعتمد كل طلبة على الآخر ،

وهو قادر حقًا على العمل مع أفراد من فصله. لذا عند العمل في مهام في

مجموعات أو في مناقشات ، يشارك كل طلبة بنشاط ويعبر عن آراء داخل

مجموعته.

٣. بالنسبة للطبة ، من الأفضل إذا قام المدرس بتطبيق تقنية التعلم في الصف ،

فيمكنهم اتباع التعليمات بشكل صحيح وبصورة صحيحة وفقاً للتعليمات

الموضوعة من المعلم بحيث تكون النتائج المحققة متوافقة مع ما يتوقع من

المعلم. بهذه الطريقة ، سيتم إنشاء تعاون جيد بين المعلمين والطلبة خلال

عملية التعلم.

٤. بالنسبة للباحث ، يمكن أن يكون هذا فكرة إضافية كشخص سيصبح معلماً

متملاً في البيئة المدرسية.



مراجع البحث

Abdul Wahab Rosyidi, Mamlu' Ni'mah. *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN Maliki Press, 2012

Abdul Wahab Rosyidi. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN –Malang Press, 2009

Ahmad Tanzeh. *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: Teras, 2009.

Ahmad Fuad Efendi. *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*. Malang: Misykat, 2012

Annas Sudrajad. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo, 2018.

Ahmad Izzan. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: HUMANIORA, 20011.

Burhan Nurgiyantoro. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Yogyakarta: BPFE, 1995

Bisri Mustofa dan Abdul Hamid. *Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN-Maliki Press, 2012

Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 2002.

Etta Mamang Sangadji, Sopiah. *Metode Penelitian- Pendekatan Praktik dalam Penelitian*. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET

Eko Putro Widoyoko. *Teknik Penyusunan Instrument Penelitian*. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR, 2012

Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati. *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press, 2011

Hasan Saefulah. *Al'ab Lughowiyah Teknik Pembelajaran Bahasa Arab yang Menyenangkan*. Yagyakarta: baSan Publishing, 2010

Henry Gunrur Tarigan. *Bicara Sebagai Keterampilan Bahasa*. Bandung: Angkasa, 1990.

Imam Asrosi. *1000 Permainan Penyegar Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: CV.Bintang Sejahtera, 2013

Imam Asrori, Muhammad Tohir dan M.Ainin. *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang: MISYKAT, 2012.

Moh. Ainin. *Metodologi Penelitian Bahasa Arab*. Surabaya: Hilal Pustaka, 2010

Muhammad Ali Al-Khuli. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: baSan Publishing, 2010

Moh. Shoehada. *Metode Penelitian Sosial Kualitatif (Untuk Studi Agama)*. Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga, 2012

Mardalis. *Metode Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara, 2004.

Margono. *Metodologi Penelitian Tindakan*. Jakarta: Rineka, 2010.

Pringgawidagda Suwarna. *Strategi Penguasaan Bahasa*. Yogyakarta: Adicita, 2002.

Syaiful Mustofa. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*. Malang: UIN Maliki Press, 2011

Siti Fatimah. *Penerapan Metode Iqra'Dalam Meningkatkan Minat Membaca Alqur'an Anak Raudhatul Atfal Al-Muwwanah Tanjung Raya Kecamatan Tanjung Karang Timur Bandar Lampung*, Skripsi, 2014

Suyadi. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: DIVA Press,2010

Zulhannan. *Teknik Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2014

Zulhannan. *Paradigma Baru Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandar lampung: An-Nur Press, 2004

